AMSTRADEBDO ET P.C.

N°5 7 F.
19 novembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-5-7F



PC 1512 : LE HARD TEST

SOFT PARADE : Tirez sur tout ce qui bouge

GAGNEZ : 100 logiciels et un disque dur 20 Mégas.

AMSTRAD

Lecteur disquette AMSTRAD DD1



~~2.490F~~ **1.990F**

avec interface Livre Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois



ADAPTATEUR COULEUR PERITEL - MP2 pour CPC **490 F**

CRAYON OPTIQUE - CPC **310 F** pour couleur uniquement



Jostick AMSTRAD 155 F

Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO **220 F**

SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**

SYNTHE VOCAL FRANCAIS

- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**

LECTEUR DISQUETTE FD1

~~1.990F~~ **1.590F**

sans interface 2' lecteur de disquette. Se branche sur le câble du DD1

INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**

SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**

SYNTHE VOCAL FRANÇAIS

- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**



Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128

390 F

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

JEUX CPC 464/664/6128	K7
-50.000 LIEUX S/MER........	35
-AMIRAL GRAF SPEE..........	35
-AMSGOLF...................	35
-ATTAQUE ASTRALE...........	35
-ATTAQUE AU LASER..........	35
-AVENTURE CLASSIQUE........	35
-BRISEURS ATOMES...........	35
-CATASTROPHES..............	35
-ENVAHISSEURS AU DELA......	35
-EXOCET....................	35
-FAUCONS ESPACE............	35
-FOOTBALL AMERICAIN........	35
-FRED L'ELECTRONICIEN......	35
-GOLF DE DINGUES...........	35
-JARDINS HANTES............	35
-JEANNOT LE ROUGE..........	35
-LABYRINTHE DU SULTAN......	35
-MANIC MINER...............	35
-MECANO DE LA CENTRALE.....	35
-NOM CODE MAT..............	35
-OH MOMIE..................	35
-PESTE INTERSTELLAIRE......	35
-POLICHINEL................	35
-QUASIMODO.................	35
-RAID SOUTERRAIN...........	35
-ROLAND A L'ABORDAGE.......	35
-ROLAND A LASCAUX..........	35
-ROLAND EN FUITE...........	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS..	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS.....	35
-ROLAND/OUBLIETTES.........	35
-SNOOKER (BILLARD).........	35
-STARS COMMANDO............	35
-STOCKMARKET...............	35
-TROISIEME DIMENSION.......	35

EDUCATIFS CPC 464/6128	K7
-COURSE A LA BOUSSOLE......	35
-HORLOGER 1................	35
-HORLOGER 2................	35
-LETTRES MAGIQUES..........	35
-NOMBRES MAGIQUES..........	35

UTILITAIRE FAMILLE	K7
-MINIFILE (FICHIER)........	35

99 F LA DISQUETTE

JEUX CPC 464/664/6128	DISK
-SPANERMAN.................	99
-ROLAND A LASCAUX..........	99
-ROLAND /OUBLIETTES........	99
-POLICHINEL................	99
-ROLAND/PETITS TROUS.......	99
-SNOOKER (BILLARD).........	99
-ROLAND A L'ABORDAGE.......	99
-ROLAND EN FUITE...........	99
-GATE CRASHER..............	99
-VOYAGE FANTASTIQUE........	99
-SUPER PIPELINE............	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS.....	99





AMSTRAD PROMO

CPC 464

MONO ~~2690F~~ **2.390F** — COULEUR ~~3990F~~ **3.590F**

CPC 6128

MONO ~~3990F~~ **3.590F** — COULEUR ~~5290F~~ **4.760F**

Garantie 1 an par AMSTRAD
Notice en français

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30 par 20
29 par 30
28 par 50

AMSTRAD DMP 2000

1.990F — **CARTE BLANCHE** pour cet achat **120 F** par mois

Amsoft CF-2 COMPACT FLOPPY DISC

DISQUETTES AMSOFT LIVREES AVEC ETUI DE PROTECTION UNITAIRE EN PLASTIQUE
QUANTITES ILLIMITEES

OKIMATE 20 COULEUR

CARTE BLANCHE pour cet achat **138 F** par mois — **2.290 F**

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 15 000 A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris).
Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code postal ____
Ville ____
Téléphone ____

AE-12-11-86

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-COMPTA LPC............	1126	950
-COMPTABILITE SAARI....	2348	1980
-FACTURATION-STOCK FASSI.	2348	1980
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK	4981	4200
-PAIE GIPSI............	2348	1980
-SIDEKIK -UTILIT.BUREAU..	391	330

INTEGRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-DBASE 2 PC............	1174	990
-EVOLUTION SUNSET (GEM)..	1174	990
-FRAMEWORK PREMIER......	1174	990
-GEM DIARY.............	508	429
-GEM DRAW..............	1174	990
-GEM FONT EDITOR.......	1174	990
-GEM GRAPH.............	1174	990
-GEM WORDCHART.........	1174	990
-GEM WRITE.............	1174	990
-REFLEX -BASE DONNEES....	990	835
-SUPERCALC 3 -TABLEUR....	889	750
-WORDSTAR 1512..........	889	750

UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR	508	429
-GEM FONT & DIVERS PACK..	508	429
-GEM PROGRAMMERS TOOLHIT.	2360	1990

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES	TTC	HT
-PC 1512 SD COULEUR......	8171	6890
-PC 1512 SD MONOCHROME...	5926	4997
-PC 1512 DD COULEUR......	9713	8190
-PC 1512 DD MONOCHROME...	7459	6290
-PC 1512 HD 10 COULEUR...	12678	10690
-PC 1512 HD 10 MONOCHROME	10424	8790
-PC 1512 HD 20 COULEUR...	14101	11890

PC 1512 AMSTRAD PRO

VENEZ ESSAYER VOS PROGRAMMES COMPATIBLES PC

DEMONSTRATION AU MAGASIN HYPER-CB

PC 1512 Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

Livre du PC 1512 99 F

PC 1512 Avec disques durs 10 et 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 8.790 F
Ecran couleur 10.690 F

PC 1512 HD20
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

DMP 3000 1.930 F Prix H.T.

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Disponible NOVEMBRE

Réservez-le dès maintenant

ORDINATEUR COMPLET

C'est un ordinateur complet : avec moniteur, unité centrale, clavier AZERTY, souris et logiciels d'exploitation (MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM, GEM PAINT et BASIC2)

16 BITS-8 MHZ-512 Ko

C'est un compatible basé sur le microprocesseur 16 bit 8086 tournant à 8 Mhz, avec 512 K de mémoire vive extensible à 640 K, disposant de 16 couleurs en version couleurs (16 tons de gris en version monochrome)

COMPATIBLE PC

La présence de la souris et de l'environnement GEM en fait un ordinateur convivial et graphique qui peut en outre utiliser tous les logiciels comptables (Lotus 123, Framework, Symphony, Flight Simulator, WORD, DBASE III, WORDSTAR, etc.)

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD	
-ALIENOR (COMPTA LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCE (LOGYS).	240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS).	1280
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)..	1760
-GESTION ASSOCIATION.....	1190
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC	490
-OPTICAISSE..............	790
-PAIE (LOGYS)...........	590

INTEGRES PCW AMSTRAD	
-ACT 1 (LOGICYS)........	810
-DR DRAW.................	650
-DR GRAPH................	650
-GESTION FICHIERS (LOGYS)	260
-POCKET BASE.............	790
-POCKET CALC.............	450
-POCKET WORDSTAR.........	890
-YES YOU CAN (GENERATEUR)	1175

UTILITAIRES PCW AMSTRAD	
-C BASIC.................	650
-TELE TUTOR CLAVIER......	490

LIBRAIRIE INFORMATIQUE — MICRO APPLICATION — PCW 8256 & 8512	
-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
-LIVRE DU PCW AMSTRAD....	179

LIBRAIRIE DIVERSE	
-JETSAM (GESTION FICHIER)	129

PCW 8256 & 8512	
-3 D CLOCK CHESS (PCW)...	160
-AMSTRAMDAMES............	200
-BATMAN..................	190
-BRIDGE PLAYER...........	220
-CLASSIC INVADERS........	260
-COLOSSUS CHESS..........	210
-FAIRLIGHT...............	199
-FORCE 4-MISSION DETECTOR	199
-GRAPHO-BIORYTHMES.......	200
-LORD OF THE RINGS.......	280
-S.A.S...................	160
-TOMAHAWK................	230

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 7690 F — **CARTE BLANCHE** pour cet achat **462 F** par mois



CARTE BLANCHE pour cet achat **356 F** par mois

4997F H.T. ou TTC 5926F — **PCW 8256**

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Téléphone ____
Code postal ____
Ville ____

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1-12-86

AE-12-11-86

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

A CRÉDIT

Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande ____ F
Nombre de mensualités ____ /mois
Versement comptant ____ F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ____ + 30 F
+ 500 F ajouter ____ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande +
TOTAL GENERAL

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Pages

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

J'en ai marre ! Pas de vous, bien sûr, mais de notre Hit-parade. Pourquoi ? Premièrement, parce que vous n'y participez pas et ça me défrise. Deuxièmement, parce qu'il ne met pas en valeur certains très bons logiciels du marché. En effet, si les distributeurs qui participent à notre Hit nous fournissent régulièrement leurs meilleures ventes, il manque un élément primordial : votre avis. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : nous envoyer régulièrement, sur carte postale, le titre des quinze logiciels que vous préférez et l'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an, cassette comprise.

Philippe MARTIN.

AMSTRADEBDO, UBI SOFT et DOMARK vous offrent 100 logiciels gratuits !

Cette semaine, c'est DOMARK et UBI SOFT qui adhèrent à ce qui est en train de devenir une tradition : 100 logiciels gratuits pour les lecteurs privilégiés d'AMSTRADEBDO.



50 MILLIONS D'EXEMPLAIRES !

Trivial Pursuit, déjà vendu à cinquante millions d'exemplaires de par le monde, est maintenant adapté sur votre Amstrad CPC. Et comme si les quelques 3.000 questions en français de ce superbe jeu de connaissance ne suffisaient pas, des questions graphiques et musicales ont été ajoutées à la version ordinateur qu'UBI SOFT et DOMARK vous offrent cette semaine.

AMSTRADEBDO DOUBLE LA MISE

Comme d'habitude, Amstradebdo double la mise : cinquante logiciels offerts par UBI SOFT et DOMARK donnent 100 logiciels que vous pourrez recevoir, cette semaine, en nous adressant une carte postale avec vos nom, prénom et adresse :

**AMSTRADEBDO
CONCOURS TRIVIAL PURSUIT
24 RUE BARON
75017 PARIS**

JACK THE NIPPER

GREMLIN GRAPHIC

- BONJOUR MADAME MICHU. COMMENT ALLEZ-VOUS ?
- Bien Madame Schprountz. Et vous-même ?
- Parfaitement. Et votre petit Jack ? Il doit courir sur ses 2 ans, maintenant ?
- Oui, c'est à peu près cela, il les aura dans 15 jours. C'est un brave petit garçon. Il grandit tellement vite qu'on a déjà peur qu'il dépasse son père. Et il lui ressemble tant.
- Et il est sage ?
- Oh oui, je n'ai pas à me plaindre. On peut le laisser dans son berceau ou dans son parc, il reste bien tranquillement à jouer. Il est d'un naturel calme...

Tiens, crois-y, la vieille ! Pour l'instant, j'ai pas réussi à sortir de mon berceau, mais tu vas voir, dès que je le peux, à moi la belle vie ! C'est vrai quoi, ras le bol des cubes et du hochet ! Surtout quand tu vois la tête de ceux qu'on me file comme copains ! Un vrai mouroir en layette ! Ça a pas trois dents que ça veut postuler à l'Académie Française.

Alors bon, la seule solution, c'est le grand saut, l'évasion. Les vieux ont le dos tourné, la frangine a la tête collée sur le poste radio ? Super, on y va. Mais avant tout, faut pas oublier les provisions de bouche. Le lance-boulettes, ça me semble parfait. Et à l'assaut du vaste monde ! Par où commencer ? Et quel plan adopter ? Partir à l'aventure, faut que ça se remarque. Faut laisser sa signature, vrai, Jack c'est un dur !

Commençons par l'intérieur de la maison. Papa a l'air préoccupé, sa pipe est éteinte. Si je fais tomber l'horrible vase de Vallauris que Manman a ramené des vacances sur la Côte d'Azur, ça le distraira peut-être. Voyons voir...

CRASH ! ! !

OUPS ! LA PIPE S'EST REMISE A FUMER, DE RAGE... S'agirait d'échapper à la fessée qui me semble promise. Alors courage, fuyons ! Mais n'oublions pas de ramasser la nappe, ça aidera Manman à débarrasser. Et prenons la porte, ça doit être plus drôle dehors. Oh, mais c'est qu'il y a du monde, sur les trottoirs !Et avec ma petite taille, ils font rien qu'à me marcher dessus. Monde cruel des adultes ! Pas fichus de se baisser pour regarder où ils marchent. Vous allez voir, GRRRR...

Tiens, voilà le commissariat, entrons. Oh, ils ont l'air affairés, les messieurs agents de police, aucun ne me remarque. Pourtant, en plein milieu de la pièce, il y a un chat qui dort, et tout le monde l'évite. Mais il risque de se faire marcher dessus, il faudrait le réveiller. Tiens, le klaxon que j'ai ramassé, ça pourrait peut-être servir.

Ohlala ! Que oui ça a marché. Il a fait un de ces bonds, le greffier. Il en a presque touché le plafond. Et maintenant, il a le poil ébouriffé comme s'il s'était peigné avec un pétard. C'que j'm'amuse ! Dommage qu'il ait envie de se faire les griffes sur mon petit derrière. Ça pourrait nuire à son teint rose et frais, malgré la couche de talc que Manman, elle me met tous les jours. Il serait peut-être plus prudent d'aller voir ailleurs.

Surtout que la blanchisserie, elle me semble intéressante. Voyons voir... Un paquet de lessive, j'en aurai toujours une utilisation. Je le prends et salut la compagnie.

Un p'tit tour dans le magasin de porcelaine chinoise semble du meilleur effet. Surtout que les superbes vases de l'époque Ming ont l'air d'être en équilibre assez instable. Une petite boulette pourrait peut-être arranger ça ? Le résultat est à la hauteur, mais le propriétaire rit jaune à ce qu'on dirait. Décidément, personne ne m'aime. Suffit que je veuille rendre service pour qu'on veuille me botter le train. Je comprends pas, c'est vraiment par gentillesse et humanité que je fais tout ça ! Les adultes sont injustes !

De retour dans la rue, il me faut de nouveau éviter ces fantômes et ces bestioles échappées d'un Pac-Man qui font rien qu'à me flanquer des coups. Je sais pas ce qu'ils font là, mais en tout cas, je sais ce que ça fait là ! Aïe !



ET MÊME DANS LE JARDIN D'ENFANTS, ILS FONT RIEN QU'A M'EMBÊTER. Le petit Smithy, il a essayé de me filer une peignée. Puis, en plus, y'a des plantes carnivores. Tu vas voir, avec le désherbant que j'ai trouvé, leur jardin, le Sahel à côté, il va ressembler au parc de Bagatelle.



C'est marrant qu'ils aient installé le cimetière juste en face, on dirait un raccourci sinistre. BRRRR... Et c'est infesté de fantômes. Allons voir ailleurs.

Le magasin de micro-informatique est plus intéressant, même qu'il y a des disquettes à chaparder. Je suis curieux de voir l'effet d'un passage dans la machine à laver. Elles seront certainement plus propres...

On le voit, Jack est une petite peste. Une véritable horreur même. Et on comprend qu'il reçoive de si nombreuses fessées. Il les mérite ! Et pourtant votre but, c'est d'éviter qu'il les prenne, ces fessées et d'accumuler un maximum de bêtises. Vous pouvez être imaginatif, les dégâts à causer sont innombrables. Jack se promène dans de nombreuses pièces, ramasse plein d'objets pour le seul plaisir de les utiliser à un coup pendable. Chaque farce réussie augmente votre pourcentage de "détestabilité" pour en fin de compte vous voir décerner le titre de "petite horreur". Comment résister ? Surtout avec des graphismes si réussis et de nombreux personnages se déplaçant sur l'écran, gérés comme des lutins. On peut ainsi passer derrière ou devant les gens, disparaître et commettre toutes les bêtises du monde. Avouez que ça ne manque pas de charme et que l'on y rattrape son enfance studieuse ?

NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 14. Succinte, mais comportant l'essentiel et en français.
GRAPHISME : 19. Le petit Jack est craquant tout plein !
ANIMATION : 19. Une gestion de sprites comme on n'en attendait pas sur Amstrad.
SON/BRUITAGE : 14. Petite mélodie guillerete, et coupure du son au clavier, pour les oreilles sensibles.
INTERET : 16. J'ai rattrapé mon enfance trop sage.
ORIGINALITE : 12. Il y avait déjà One dans le même genre, mais Jack est bien plus infernal !
QUALITE/PRIX : 15. On se lasse difficilement de provoquer tant de catastrophes.
AUTRE : 15. Des commandes combinées clavier-joystick pour augmenter le nombre des possibilités d'action.

INFILTRATOR

US GOLD



HAOUNCHHH ! ÇA VA ÊTRE JUSTE AUJOURD'HUI, JE LE SENS. Faut que je sauve le monde et j'ai une opération à cœur ouvert sur le coup de 17 Heures. Presque falloir que je me dépêche. Enfin, on ne peut pas être "Jimbo-Baby", as et expert en toutes matières (quoique mes derniers œufs brouillés aient été un peu trop cuits, mais ça arrive aux meilleurs, non ?) sans avoir quelques obligations envers ce brave Gouvernement qui ne ménage pas sa peine pour financer mes vacances.

-Wah ! Baby, comment tu fais pour combattre la pesanteur ? Tout seul ? Hé bé ! Et tu peux me filer un cours ce soir ? Excusez-moi cinq minutes, chers lecteurs, je reviens...

Me revoilà... Où en étais-je ? Hum...Je disais donc que comme à l'habitude, faut que je sauve le monde. C'est vrai que cet âne bâté de Mad Leader n'en a pas encore assez de se ramasser des casquettes. La dernière fois, je l'avais laissé collé contre le mur, on aurait dit une décalcomanie. Faut croire que ça lui a pas suffi. Y'a des têtus, quand même...

Comme on va pas lui laisser trop longtemps se tirlipoter la cervelle à dégoter une nouvelle façon de devenir Maître du Monde, je m'en vais à l'héliport prendre le DHX-1 Gizmo (tm) de Whizbang Entreprises, prototype unique et indéformable à basse température du meilleur hélico du monde. Ce truc, paraît qu'un F-15, à côté, ça ressemble à un escargot en face d'une charge d'éléphants. Il est super-bien, leur coucou. Faut dire, c'est moi qui ai dessiné les plans, ça aide à en avoir une bonne appréciation !

Excusez, le vidéophone.

- Allo ? Métal'n'Folk ? Une interview sur mon prochain 33 tours ? Ouaip, possible. Mais pas avant demain matin, j'ai une journée un peu chargée. OK ? Salut, chip !

Désolé pour cette interruption, mais vous savez ce que c'est, la célébrité, c'est envahissant. A tel point que j'ai été obligé de construire un nouvel entrepôt pour entasser mes prix Nobel et mes disques de platine. Et encore, j'ai refilé toutes mes coupes de motocyclisme, sinon c'était l'Apocalypse selon St-McGibbits, moi quoi !

ALORS VOILÀ, LE GIZMO, C'EST LE PETIT NOM DE CET HELICO, qu'à côté Supercopter à la télé, il fait penser à la deuche de ma grand-mère. Pensez, son berlingue, un Whizbang Whirler (tm) à double propulsion le pousse à plus de 450 nœuds ! (pour la conversion en kilomètres-heure, revenez me voir dans quelques jours, si j'ai un peu de temps devant moi). En armement, il a des missiles air-air, air-sol, air-mer, air-inf... Non, ceux-là c'est pour le prochain modèle... Y'a aussi des canons de 20 mm à tir rapide et des fusées au magnésium anti-missiles, sans compter des systèmes de télécom, que le Videotex est ravalé au rang de sémaphore, des ordinateurs pour tout contrôler et d'autres ordis pour contrôler que les premiers contrôlent bien tout. Et le fin du fin, c'est le système de déplacement silencieux qui permet de se poser n'importe où, ni vu ni connu. Ça change du bruit d'enfer des coucous de ce type, une vraie Rolls, ma bête !

C'est donc avec ça que je vais aller rétamer le père Mâd Leader, lui faire passer ses phantasmes mégalos. Dans mon habitacle, je suis bien, j'ai tout l'appareillage sous les yeux. Ça donne ! On ferait pas mieux dans un Boeing 636. Bon, je démarre l'engin et je décolle en douceur. C'est ça, la main de Jumbo-Baby ! Tout dans le poignet, comme pour une appendicite !

MAINTENANT, CAP SUR LE TROU A RATS DU LEADER ! La tête dans les nuages, je fonce en éparpillant les p'tits zosiaux. Sauf que le coucou sur l'écran, il était pas prévu au programme. Il a l'air d'être de mauvaises composition. V'là qu'il me demande mon identification. J'lui réponds que c'est Infiltrator, mon nom de code. Et lui, qu'est-ce qu'il me dit ? "Fais gaffe à ta tête, j'l'écrabouille !" Et vlan ! une bordée de missiles. Encore heureux que, malin comme je le suis, j'ai lancé des leurres pour dérouter ses têtes chercheuses. Et il va voir le gaillard, ce que ça coûte de venir asticoter l'Infiltrator. J'arme mes canons et je balance la purée. Pan dans le mille ! Il en reste même pas de quoi remplir une boîte de pâtée pour chats, de l'ombrageux. Et trace la route, il est déjà oublié, celui-là !

Surtout qu'il m'a fait perdre du temps, et que j'ai vraiment pas que ça à faire ! Alors, cap au Nord, et vite ! Y'a bien quelques fâcheux du même genre qui ont tenté de se mettre en travers de ma route, mais ils l'ont regretté, pour sûr : je suis maintenant en vue de la base du Leader. Un p'tit coup de Wizbang Whisper, mon système de déplacement silencieux et on atterrit en douceur, incognito. Même pas besoin de chausser mes Ray-Ban à verres multicolores. Je saute d'un pas altier hors de mon bahut et il ne reste plus qu'à aller piquer les plans de l'arme destructrice du Leader. Bien sûr, les gardes de la base ne me déroulent pas le tapis rouge, mais j'ai le matos nécessaire pour arriver à mes fins. Entre les gaz et les grenades soporifiques, les faux papiers et mes techniques de combats, ça entre comme dans du beurre. Mais les mines, pardon, c'est vicieux ! J'ai bien failli y laisser une jambe. Alors prudence et pourtant il ne faut pas traîner, je n'ai que vingt petites minutes, le temps de boire un scotch, quoi !

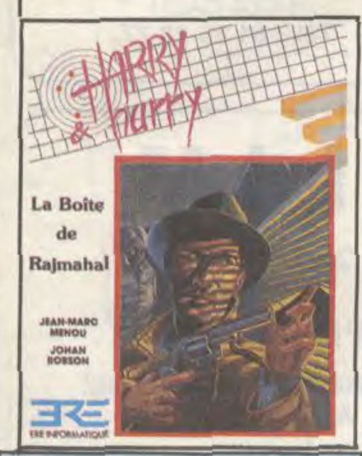
Ce drink là, vous n'êtes pas prêts de vous le taper. Car Infiltrator est un jeu captivant qui demande beaucoup de patience, d'adresse et de reflexion. Habile mélange de simulateur de vol, d'arcade et d'aventure, il met en scène un personnage haut en couleurs et délicieusement ringard, Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits, qui allie les qualités de Géo Trouvetou, de Rambo et de Daley Thompson. Le tout est rendu par un graphisme particulièrement réussi et assez réaliste. L'écran le plus impressionnant à cet égard est sans doute le cockpit de l'hélico, qui regroupe tous les indicateurs et commandes de vol, avec le paysage en prime. Mais le point le plus remarquable est la vue des mains du pilote qui enserrent les manettes de commande et réagissent en fonction du joueur. Si celui-ci incline son joystick vers la droite, la main sur l'écran suivra la même direction. Impressionnant ! Pour jouer, même dans le cas où l'on utilise un joystick, de nombreuses commandes seront à frapper au clavier, ce qui ne simplifie pas le maniement de l'hélico. Heureusement, la notice est très complète, en français et, ce qui ne gache rien, délirante ! Mais le plaisir que l'on peut prendre à la déchiffrer ne doit pas vous faire oublier l'essentiel : enfourner la cassette dans son lecteur et commencer à piloter son hélico. Un véritable petit chef-d'œuvre !

NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 18. Complète, en français et délirante.
GRAPHISME : 18. Wah, ce cockpit !
ANIMATION : 17. Pour les mains "baladeuses"
SON/BRUITAGE : 15. Un hélico qui décolle, c'est vraiment l'enfer !
INTERET : 16. Plusieurs missions, une grande variété dans un même jeu.
ORIGINALITE : 17. Séparément, chaque thème est banal, mêlés, ça devient vraiment sympa !
QUALITE/PRIX : 17. Une très longue aventure !
AUTRES : 18. Enfin un logiciel qui ne se prend pas trop au sérieux et qui est grand.

HARRY AND HARRY

ERE INFORMATIQUE

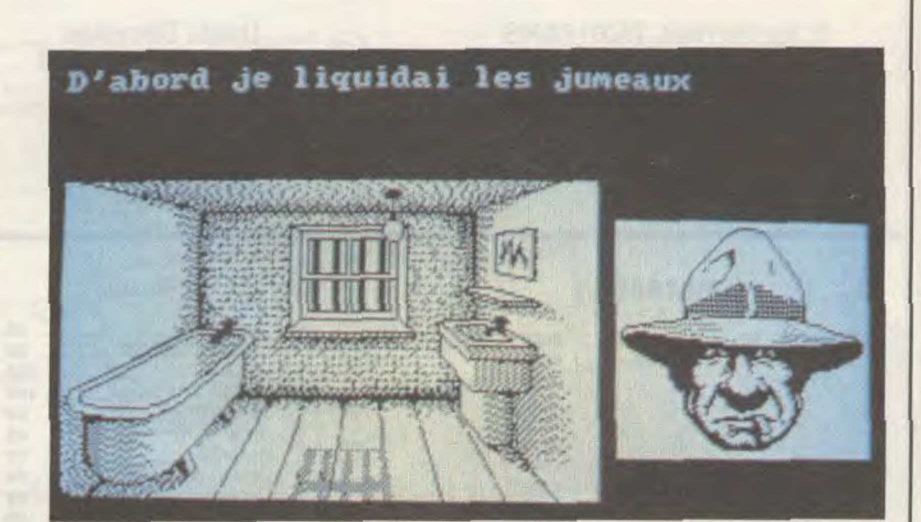


NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 18. En 3 langues (dont le français), sympa et bien faite.
GRAPHISME : 16. En noir et blanc, sert bien l'histoire.
ANIMATION : /
SON/BRUITAGE : 12. Un effort aurait pu être fait, l'ensemble est un peu ringard
INTERET : 16. Un bon jeu, pas facile et qui doit durer longtemps.
ORIGINALITE : 15. Polard et méprise, humour et bastos !
QUALITE/PRIX : 14. Sur disquette seulement
AUTRE : 16. Bonne ambiance, j'y retourne immédiatement !

QUAND J'OUVRIS LES YEUX, CE QUI ME PRIT ENVIRON 2000 ANS, j'avais la tête aussi bourrée qu'une rame de métro après la sortie des bureaux, à six heures du soir !
Bonjour, ça va la migraine ?
Merci, ça va !
En plus, je ne les connaissais même pas les deux types ! Je me souviens seulement que j'étais sorti tranquillement de mon appart du "Hiklass", pour acheter le "Los Angeles Tribune", quand deux armoires, mégots aux lèvres et tronches de boxeurs orphelins, se sont jetés sur moi. Il y en a un qui a hurlé :
" Harry, c'est le prof ! ".
"Un peu jeune, pour un prof, tu crois pas Harry ? ", a répondu l'autre.
Mon identité exacte n'a pas franchement dû leur causer une angoisse existentielle, car ils ont repris illico leur séance d'entraînement pour le championnat du monde poids-lourds, sauf que dans leur empressement, ils confondaient le punching-ball avec ma tête ! !
Ils ont dû taper suffisamment fort, parce que j'ai fini par tomber dans un rêve noir où une centaine de formes obscures me faisaient un shampooing à la batte de base-ball ! Dur, dur, le réveil !
Je réussis, enfin, à dresser une oreille et ce que j'entendis, me rassura partiellement :
- " Dis, Harry, tu crois que c'est vrai, que le petit doigt du "Boss" lui raconte tout ? "
- " J'sais pas, Harry, j'vais demander à m'man "
Ils étaient peut-être boxeurs, mais certainement pas orphelins !
Tout ça, expliquait pourquoi je me retrouvais, un beau matin de février 1934, assis sur une chaise, dans une cave humide et les mains liées dans le dos ! Y a pas à dire, ça devenait dangereux d'aller chercher le journal, ces derniers temps ! A propos de journal, j'avais encore le mien ! En me tortillant, je réussis à l'ouvrir et j'y découvris des choses fort intéressantes :
selon le pisse-copie de service, un certain professeur "Amédée HARRISON", allait révéler lord d'une soirée de gala à l'opéra, le secret de l'ouverture de la "boîte de Rajmahal", cette boîte vieille de 2000 ans aurait, dit-on, le pouvoir de réaliser les rêves les plus fous ! ! Le folliculaire mondain poursuivait ensuite son article, par l'interview du concierge du Hiklass, immeuble où habitait la "tête pensante"... Le Hiklass ? Mais bien sûr ! !... Le même immeuble que moi ! C'était une coïncidence, rien qu'une stupide coïncidence... J'allais pouvoir tout expliquer ! EH ! les Harry, z'avez confondus, c'est rien qu'une méprise, bon, d'accord, j'en ai pris plein la tête, certes, mais cela aurait pu vous arriver, vous allez compren...
Réflexion faite, ces types là, c'était pas vraiment le genre à comprendre ! Ce que je m'apprêtais à faire, c'était peut-être une superbe boulette et dans ce genre d'affaire, c'est toujours une de trop ! Je vous passe les détails sur ce qui s'est passé après et sur la façon dont je réussis à m'enfuir. Sachez seulement que ce ne fut pas sans mal, et que ces 2 horribles ne pourront plus jamais dire bonsoir à leur "Boss" chéri avant d'aller dormir vu que j'avais décidé pour eux : sieste obligatoire jusqu'à nouvel ordre et pour l'éternité !

C'EST DONT CREVÉ ET FURIEUX, QUE JE RENTRAIS AU "HIKLASS", décidé à oublier et à me faire oublier dans cette lamentable histoire de "boîte de chépadou" à la "sauce chépaquoi " !
J'eus à peine le temps de poser le pied sur le bord du tapis d'entrée de l'immeuble, quand, youpi ! Vas-y, Harry, c'est reparti ! : 2 ambulanciers, copies conformes de mes 2 précédents affreux, en train d'embarquer un type un peu chauve, dont le visage ne m'était pas vraiment inconnu. Celui-ci, en passant près de moi, eut le temps de balbutier : " LA BOITE... CHEZ MOI... VITE...



L'AGENTE... RENDEZ-VOUS... ", avant que les deux infirmiers ne le fourrent dans l'ambulance et ne décarrent vite fait !
Si vous avez bien suivi depuis le début, vous avez sûrement compris, que pour moi, la soirée ne faisait que commencer ! ! !
Vous venez, délicatement de mettre le soft dans la bécane, et, pour vous aussi, la soirée ne fait que commencer ! Quel est votre nom ? DUPONT. Bonjour, GEORGES ! Voilà comment commence cette aventure, qui se situe dans un L.A. mythique des années 30, et se compose de 3 parties : "Un pavillon comme les autres" ou comment mettre les bouts, "Fenêtre sur cour" ou comment récupérer la boîte et "Chez Phil" ou comment la séduire ! Quand vous aurez résolu une partie, un code vous sera fourni, qui vous permettra de passer directement à l'épisode qui vous résiste.
Au-delà du plaisir que procure une aventure bien construite, c'est l'humour impertinent, grinçant et noir, qui fait un des attraits de ce soft : les dialogues d'Harry et Harry, les messages, du genre :"Pas de sirènes de flics !" ou "Tiens ! une souris, deux souris, trois souris, etc., huit souris,..." ou les menaces de se court-circuiter si vous tapez trop de gros mots ou si vous essayez de tricher (attention l'angoisse, il n'y a pas de sauvegarde possible !). L'autre charme de ce logiciel, est celui qu'on trouve dans les bons petits polards noir et blanc des séries B, avec une ambiance à hauts risques, des personnages typés et bourrés de secrets, et surtout des cadrages contrastés : plongées et contre-plongées, ombres menaçantes qui s'étirent à n'en plus finir ou gros plans d'animaux familiers et inquiétants. Le tout est servi par un dessin net, suggestif et précis.
La première partie est loin d'être facile et demande un timing très précis, une aide précieuse est apportée par la notice qui vous livre les 85 noms et 33 verbes nécessaires à votre réussite.
Comme dans toute bonne séance de ciné, vous avez la bande annonce du film suivant, elle se trouve au dos de la disquette, s'appelle "mission Torpédo" et se passe bien entendu à l'opéra.
Un seul regret dans cette aventure sympa et drôle, il n'est pas prévu d'esquimau à l'entracte !
TNT Capone .

IKARI WARRIORS

ELITE SYSTEMS

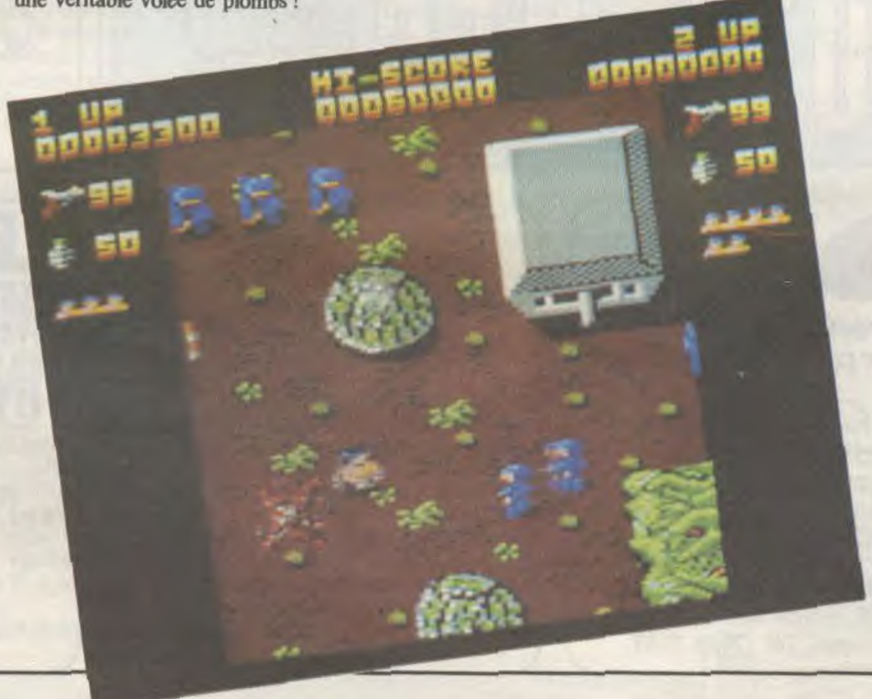


NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 17. Succinte, en français et pour tous les matériels.
GRAPHISME : 18. Les grenades sont vraiment très mignonnes, à croquer !
ANIMATION : 17. Fluide et sans reproche.
SON/BRUITAGE : 14. Ils ne se sont pas foulés pour la musique !
INTERET : 17. On n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer.
ORIGINALITE : 15. Inspiré de Commando, mais "seulement" inspiré, pas pompé !
QUALITE/PRIX : 17. De longues heures de stress guerrier !
AUTRE : 18. J'me sens de plus en plus guerrier Ikari ! Banzaï !

- ALLÔ, ALLÔ ! ICI LE QUARTIER GÉNÉRAL DES FORCES AMÉRICAINES C.I.F. (Commandos Ikari Forces). Passez-moi le Capitaine Douglas, c'est urgent.
- Capitaine James Douglas des Ikari Warriors à l'appareil, mon Général.
- Le Général Alexander Bonn, commandant en chef du C.I.F. Amérique Centrale vient d'être séquestré dans son Q.G par un commando à la solde des révolutionnaires de la région.
- Je vois. J'ai pour mission d'aller le délivrer, je suppose ? Et de nettoyer le Q.G. ? Facile de nettoyer, pour un membre des C.I.F.
- Capitaine Douglas, l'heure n'est pas à l'humour de mauvais goût ! Il vous reste environ deux heures pour embarquer. Un avion spécial vous attend à l'aéroport.
- Bien, mon Général. Je pars à l'instant. Juste le temps de prendre mon M16 et quelques grenades et je fonce à l'aéroport.
- OK ! Je vous dis m... et je compte sur vous, le grade de commandant vous attend !

C'EST DANS L'AVION QUE LES PROBLÈMES ONT COMMENCÉ À SE POSER. Je survolais la jungle quand le moteur de mon zinc a eu ses premiers ratés. En moins de cinq minutes, tout s'est éteint. J'ai dû me faire un atterrissage forcé aux petits oignons. Enfin, quand je dis atterrissage, le mot n'est pas juste : c'est sur la cime des arbres que je me suis posé. Inutile de dire que je n'ai pas moisi à regarder le paysage,
ça commençait à défouailler dans tous les coins,
une véritable volée de plombs !



Comme ces affreux sont financés par des puissances occultes, ils sont bien équipés ! Pas une simple Kalachnikov, non ! Mais carrément des canons longue portée, des bazookas et, pendant qu'on y est, quelques tanks bien blindés comme il faut. Avec mon M16 et mes grenades, j'avais l'impression de chasser l'éléphant à la tapette à mouches !
Mais avant de penser à une stratégie quelconque, il me fallait d'abord dégommer toute la piétaille. Tâche d'ailleurs pas trop difficile puisqu'elle est aussi organisée que la circulation automobile en Italie.
J'en ai profité pour ramasser quelques munitions, des grenades et même quelques réserves de carburant qui traînaient. Ramassage ne ressemblant malheureusement pas au marché de la ménagère car ça continuait à tirer de partout, à arriver par vagues successives. Quelques grenades bien placées retardaient leurs assauts et les obligeaient à battre en retraite, mais mon avance se ralentissait au fur et à mesure, ils étaient de plus en plus nombreux. En m'enfonçant dans les sous-bois, et Dieu sait s'ils sont touffus dans cette partie de l'Amérique Centrale, je parvenais à me faire oublier quelques instants. Faut bien souffler un peu, quand même !
J'ai bientôt vu le premier char s'approcher. J'ai réussi à le détruire en lançant une grenade dans le cockpit, ce qui n'était en fait pas bien malin car, avec mes seules armes, il me devenait impossible de progresser. Pour m'en sortir, il me fallait voler un char...
J'ai donc rusé : après avoir éliminé tous les fantassins qui traînaient autour du premier char que j'ai rencontré, j'ai fait suffisamment de raffut pour obliger les tankistes à sortir de leur boîte (c'est là la ruse, faut pas espérer stopper un char avec des cartouches de 9 mm !). Il ne me restait plus qu'à les escagasser et à moi le tank ! Et, une fois en possession de l'engin blindé, inutile de vous dire que c'est devenu beaucoup plus simple ! Leurs boîtes de conserve ont bien une faiblesse rédhibitoire au niveau du plancher et il faut surtout se méfier des explosifs qui atterrissent sous le tank, mais la route s'éclaircissait rapidement et comme j'avais pensé à prendre du carburant, tout baignait dans l'huile (de vidange).
C'est en arrivant devant le pont suspendu que ça a commencé à se gâter : cet engin de malheur ne pouvait pas passer sur le pont, trop large et je n'avais pas le temps de rendre les clefs à son légitime propriétaire !

ÇA A LE GOUT DE COMMANDO, CA RESSEMBLE A COMMANDO MAIS, ne vous y trompez pas, ce n'est ni Commando ni Commando 2 ! Les deux softs sont pourtant sortis tous les deux des ateliers logiciels d'Elite Systems, on y retrouve la patte des programmeurs et scénaristes maison mais si la sortie Commando 2 est bien prévue (pour bientôt), Ikari Warriors est un jeu d'arcade à part entière où il faut tirer sur tout ce qui bouge, mais il n'est pas seulement cela. Un minimum de stratégie et de réflexion est nécessaire pour avancer dans le jeu. Prendre ou détruire tel ou tel char, savoir où et quand l'abandonner demande au joueur un peu plus qu'un simple maniement effréné du bâton de joie. On n'oubliera pas non plus de compléter son équipement chaque fois que ce sera possible, notamment en récupérant les armements éparpillés dans chaque bunker détruit. Une autre originalité vient épicer et agrémenter ce jeu : on peut y jouer à deux, sympa, non ? Les joueurs peuvent utiliser deux joysticks ou un joystick et le clavier. Pour ceux qui ne disposeraient pas de manettes Amstrad, nous avons publié les plans d'un doubleur de joystick dans Amstradebdo N°2. Inutile donc de s'escrimer sur le clavier qui n'est certainement pas la meilleure solution pour avancer dans ce jeu.
Bref, la réalisation d'Ikari Warrior est honnête, avec toutefois une illustration sonore un peu juste. Comme pour Galvan (Amstradebdo N°3), la taille de l'écran est réduite afin de réduire la taille du programme qui ne tiendrait pas sur une seule cassette. heureusement, cette réduction ne nuit ni à l'action ni à la visibilité.

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter
Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place
Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Tél ______
Machine ______
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ______
Total ______

Loisir **INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil
AMSTRAD - ATARI
COMMODORE - PHILIPS
THOMSON

41, rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : 31 85 18 77

L I M

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41, rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : 62.93.70.71

Loisir **INFORMATIQUE**

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22, place du Général de Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35. 43. 51. 54

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO

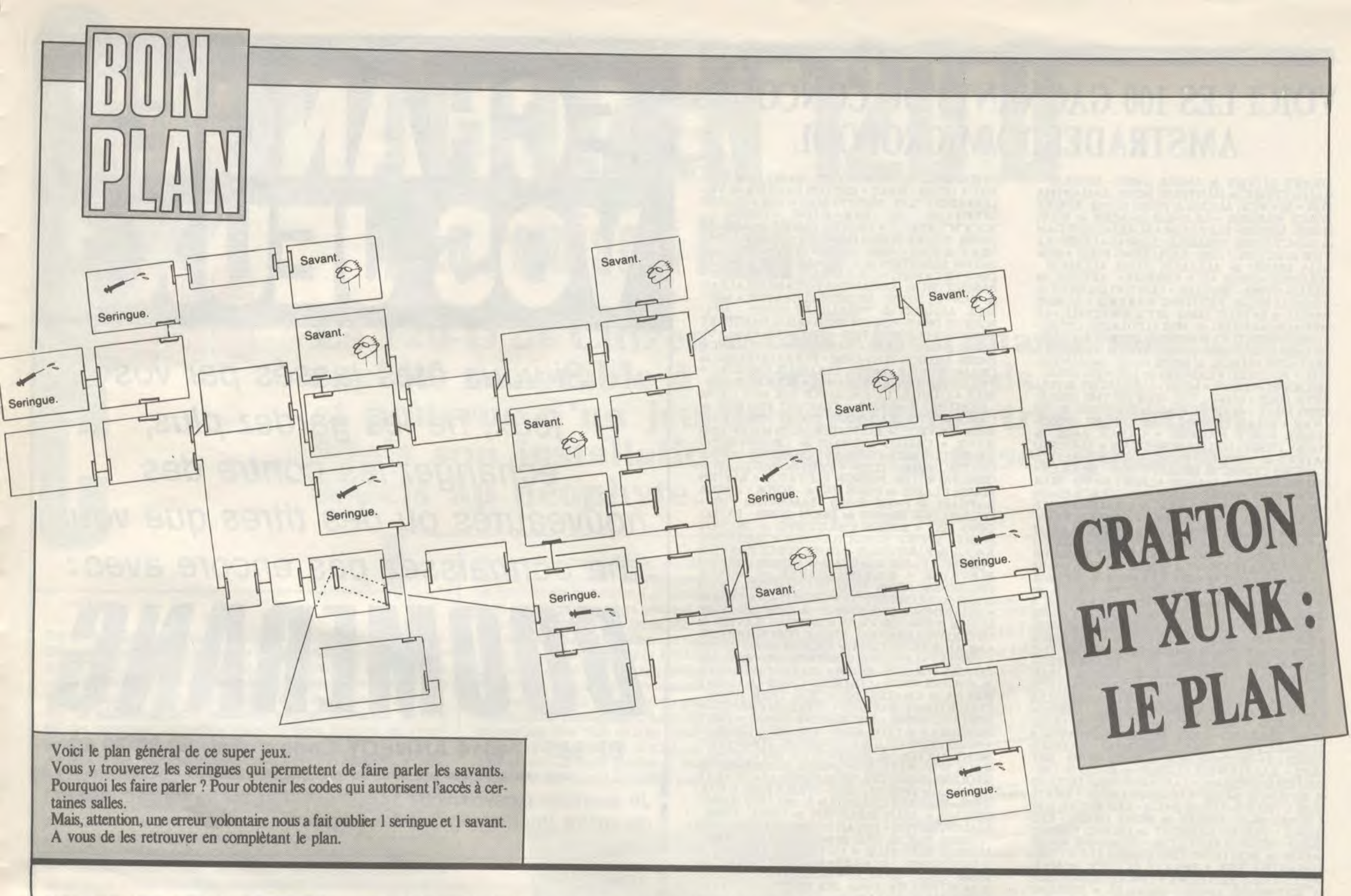
ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD
Point pilote nouveautés, softs et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44



Voici le plan général de ce super jeux.
Vous y trouverez les seringues qui permettent de faire parler les savants.
Pourquoi les faire parler ? Pour obtenir les codes qui autorisent l'accès à certaines salles.
Mais, attention, une erreur volontaire nous a fait oublier 1 seringue et 1 savant.
A vous de les retrouver en complètant le plan.

DEMAIN, DÈS L'AUBE...

Aventuriers, aventurières, Ladies et Seigneurs, permettez-moi de vous présenter aujourd'hui, le trio infernal, l'équipe diabolique, le triangle démoniaque, j'ai nommé, les auteurs de " S R A M " : Serge HAUDUC, Ludovic HAUDUC et Jacques HEMONIC ! ! ! (On s'arrête de parler, on finit ce qu'on a dans la bouche, on retire les mains de ses poches pour faire crépiter les crécelles et applaudir bien fort !)

- ET MOI, JE COMPTE POUR UN "SYNTAX ERROR", PEUT-ETRE ?

- Euh, et, Nicolas HAUDUC, 11 ans, collégien, critique d'art acerbe et inflexible, dont les remarques, impitoyables, ont été la cause du déficit de sommeil du graphiste, occupé à tenir compte de ses conseils avertis. (Lui seul sait mesurer la rondeur exacte de la courbe d'une hanche ou la profondeur médiocre d'une perspective !). Les présentations étant faites, vous pouvez lever un ongle sale, pour poser vos questions.

(L'Elfe borgne, au fond).

- COMMENT EST VENUE L'IDEE DE CE PROJET ?

- SERGE : Nous sommes, tous les quatre, passionnés d'informatique. Le plus grand des plaisirs étant selon moi, d'imaginer quelque chose puis ensuite de le réaliser. Nous voulions donc construire un programme qui soit plaisant à jouer, agréable à regarder et qui accepte à peu près tout ce qu'on pourrait taper. A vous de dire si le résultat correspond à notre ambition.

(Le Chef)

- C'EST VRAI, QUE C'EST UN JEU TRÈS ACCESSIBLE .

- S : On peut dès le début, se promener, récolter des objets, taper un grand nombre de phrases. Il y aura toujours un message en rapport avec l'action proposée. On peut aussi demander de l'aide. Nous avons voulu qu'à chaque image corresponde un petit problème à résoudre, avec des indices graphiques ou verbaux. J'ajouterais qu'un effort particulier a été fait au sujet des injures et des grossièretés !

(Le Cyborg du premier rang)

- QUI A FAIT QUOI ?

- LUDOVIC (17 ans) : J'ai fabriqué tous les outils graphiques et l'animation graphique de présentation. Le problème le plus important était de faire tenir un maximum d'images sur une disquette de 180 Ko. Avec 17 Ko pour une image, il était impossible de tout loger, il m'a donc fallu inventer un compacteur efficace qui réduise la taille mémoire d'une image de 17 à 3 Ko. Un autre problème, surtout pour le graphiste, a été certaines "compatibilités" avec le 464 !

- JACQUES (26 ans) : Moi, mon dada, cheval vous le dire tout de suite, c'est l'Analyse Syntaxique. Il y a dans ce logiciel 2 autres versions, one en Anglais et eine en Allemand. J'ai dû imaginer un analyseur suffisamment puissant pour tenir compte des 3 langues. D'autant plus qu'en Allemand et en Anglais, existent des petits mots, les prépositions, qui peuvent changer radicalement le sens des verbes . Par exemple : "to go out" signifie "sortir" ; "to go up" signifie "monter". Dans S R A M , il y a environ 90 messages et 600 mots.

- SERGE (39 ans) : Une fois les principes de base bien posés, il fallait une histoire cohérente et des illustations. Je me suis chargé du scénario et des dessins.

(La gargouille vénusienne, qui se trémousse devant)

- COMBIEN DE TEMPS CELA VOUS A-T-IL PRIS ?

- S. : 9 mois en tout, pour avoir le produit fini ! Il faut dire que nous avions tout à apprendre et tout à inventer ! Au départ, nous étions loin d'être une équipe professionnelle à plein temps, même si je suis analyste programmeur. Ludovic est lycéen et Jacques est dessinateur.

(Sir Hubert)

- IL SEMBLE, FELLOWS, QUE VOUS AYEZ INVERSE LES RÔLES, N'EST-IL PAS ?

- J. : That's true, Sir, en tant que dessinateur, je me suis occupé de la... programmation ! Mais, il faut bien comprendre que cette division du travail est bien théorique, et que dans les faits, c'est essentiellement un boulot d'équipe.

(Urf, le Barbare)

- AVEZ-VOUS DES PROJETS ?

- J. : C'est bien plus que des projets, puisque "S R A M 2" est quasi terminé ! Si vous vous souvenez de la situation de SRAM1, vous vous rappellez que le cruel vizir voulait être calife à la place du cal... (euh..., je me trompe un peu d'hisoire, mais c'en est à peu près l'esprit). En fait, vous deviez aider le roi EGRES, détrôné par le prêtre ECIMONEH, à reprendre le pouvoir. Et bien, la situation a considérablement évolué : le roi EGRES, à l'usage, se révèle être un sale type pas du tout sympa ! La princesse EDUALC...

- AH, OUI, LA BLONDE AUX GROS N...

- SILENCE, L'IGNOBLE ! !

- J. : La princesse EDUALC, donc, a perdu beaucoup de ses attraits pour gagner des lieux humides... L'Ermite, lui, a vu sa position sociale considérablement diminué, puisqu'il est devenu guide touristique du château ! Quant au peuple, éternel gagnant de l'histoire, il est de plus en plus affamé. Vraiment, il n'y a plus qu'une solution : détrôner l'infâme tyran ! !

(Professeur Jocelyne Peabody)

- DANS SRAM1, LE TEMPS N'INTERVENAIT PAS ET LA SAUVEGARDE ETAIT ABSENTE. CES 2 DEFAUTS SE RETROUVENT-ILS DANS SRAM2 ?

- S. : J'ose affirmer que non ! Le temps , d'ailleurs, interviendra de 2 façons : - dans l'exploration de l'univers mis à votre disposition, certaines actions devront être executées à des heures bien précises et le graphisme changera suivant que celles-ci se dérouleront la nuit et le jour.

- une action demandant une certaine durée, faire le tour du château, par exemple, fera avancer, le temps subjectif de l'histoire, disons de 2 heures.

- ET LA SAUVEGARDE ?

- L. : Comprise dans le prix, bien sûr !

(Un dragonsaure souriant et fumant)

ERK ! ! ALORS, SRAM2, Y SERA... MIEUX QUE MIEUX ! ERK ?

- J. : C'est évident, euh... monsieur. Pour cette deuxième partie, l'équipe a maximisé toutes les routines. Je peux vous annoncer qu'il y aura une trentaine d'images en plus, 300 messages au moins, un analyseur de syntaxe plus performant, avec plus de mots, et un confort accru de l'utilisateur. Par exemple, chaque mot analysé et compris par l'A.S., sera visualisé en inverse vidéo, sur l'écran. Vous aviez parfaitement raison, euh...madame ? Le mot juste est : mieux que mieux !

(Le Chef)

J'AI APPRÉCIÉ, DANS LA DÉMO, LEs ROUTINES D'EFFACEMENT DES IMAGES (IL Y EN A 5), ET LE GRAPHISME TOUJOURS AUSSI PLAISANT. LA SORTIE EST PRÉVUE POUR QUAND ?

- L. : Avant la fin de l'année, si tout se passe bien.

(Sir Hubert)

- I SUPPOSE QUE, NOW, VOUS VIVEZ DE VOS RENTES DANS VOTRE COTTAGE ROUENNAIS, CAR CETTE "AVENTURE", VOUS A CONSIDÉRABLEMENT ENRICHI, N'EST-IL PAS ?

- S. : Intellectuellement... sans aucun doute ! Pour le reste, demandez à notre éditeur, "E R E", je ne crois pas qu'il dépose son bilan !

(Le grand Phynancier)

- RENSEIGNEMENTS PRIS, CHEZ L'EDITEUR, VOICI QUELQUES CHIFFRES APPROXIMATIFS : LES AUTEURS TOUCHENT 17% DU PRIX DE VENTE DU PRODUIT AUX DISTIBUTEURS, SOUS FORME DE ROYALTIES, CE QUI REPRESENTE ENVIRON 50 000 F POUR 3000 EXEMPLAIRES VENDUS. (QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ, LES PAUVRES ? !).

(Le Chef)

- VOUS AVEZ TRAVAILLÉ COMBIEN DE TEMPS POUR CELUI-CI ?

- J. : 4 mois. Le plus dur, avait déjà été fait, avant. - ET EN DEHORS DE CETTE ACTIVITÉ, QUELS SONT LES PROGRAMMES AUXQUELS VOUS JOUEZ ?

- S. : Je suis un applemaniaque ! Mes jeux préférés sont : "Dark Crystal", "Masquerade", "Le crime du parking". Le pire : "Bad Max" !

- L. : Moi, par contre, je suis un amstradophile convaincu, j'aime beaucoup : "Forest at World's End", "Fantasia Diamond", "The Hobbit", "Gremlins". Le plus mauvais, pour moi : "Métro 2018".

- N. : J'aime beaucoup, les jeux d'arcade .

(POUAH ! QUELLE HORREUR ! DÉSINTÉGREZ-LE TOUT DE SUITE ! ! !)

- J. : J'avoue que... je n'aime pas jouer ! Pour moi, ce qui me passionne, c'est la création.

PLUS DE QUESTIONS ? IL NE ME RESTE PLUS QU'À VOUS REMERC... AH, SI, UNE TOUTE DERNIÈRE DE L'AFFREUX PETIT OGRE NAIN DU DERNIER RANG, ET QUI S'ADRESSE A JACQUES HEMONIC.

(L'Ogre Nain)

HE ! HE !... ET MONIQUE, OÙ'S'QU'ELLE EST DANS TOUT ÇA ?

(... Consternation générale... ! ! ? !) BOURREAU, TU PEUX INSCRIRE, "VIANDE HACHÉE D'OGRE NAIN", AU MENU DES HOMMES, ET N'ATTENDS PAS ! ! ! CAR DEMAIN, DES L'AUBE...

HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant Seigneurs :

BARDELLI Jean François (14 ans), 14, rue Gaston Levy, 54400 LONGWY. A résolu SRAM, ORPHEE, WARRIOR, CRAFTON & XUNK

BOULARD Gilles (16 ans), 14, rue de Cuverville, 76800 St ETIENNE du ROUVRAY. A résolu ZOMBI

LEGRAS Sébastien (15 ans), Lehaut de Moyement, 88150 IGNEY. A résolu VOCABULAIRE DE BAD MAX

TSCHAMBER Xavier (16 ans), Fontaine Masson, 10400 NOGENT SUR SEINE. A résolu SABREWULF

HEBERT Stéphane (15 ans), 16-22, Rue des Orchidées, 75013 PARIS. A résolu ORPHEE, MINDSHADOW, SRAM, ATLANTIS

MICHOT Yann, 19, Rue du Pont du Matz Machemont, 60150 THOUROTTE. A résolu ORPHEE

DEWITTE Eric (15 ans), 53, Rue Riquet, 75019 PARIS. A résolu THE HOBBIT, MINDSHADOW, SRAM

HUBERT Olivier (17 ans), 69, Rue Waldeck Rousseau, 16000 ANGOULEME. A résolu ORPHEE, TONY TRUAND, ATTENTAT, KNIGHT LORE, ATLANTIS, WARRIOR, PYJAMARAMA, MYSTERE de KIKEKANKOI, CAULDRON II.

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

VOICI LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/MICROPOOL

LEGOFF OLIVIER de ANGER (29000) - BIGGLES • RALLU CEDRIC de NANTERRE (92000) - SAMANTHA FOX • SEVNICH ALEXIS de PITRE (27590) - STRIKE FORCE HARRIER • OLANIER DAMIEN de BLOIS (41000) - MISSION ELEYATOR • SUARD CHRISTIAN de NANCY (74380) - COLOSSUS CHESS 4.0 • LEZIN OLIVIER de ROYAN (17200) - EXPLODING FIRST • SCAGLIA BRUNO de ALLAUCH (13190) ALLAUCH - COLOSSUS CHESS 4.0 • FERREIRA ARTHUR de MELUN (77000) - BIGGLES • CORTIJO JACQUES de OBERNAI (67210) - FIGHTING WARRIOR • AUBRIL PASCAL de BAYEUX (14400) - ROCK'N'WRESTLE • LE MENACH ARNAUD de NOYAL/VILAINE (35530) - ROCK'N'WRESTLE • FOULON LOIC de ST JACQUES DE LALANDE (35136) - STRIKE FORCE HARRIER • BRETAGNE MARCEL de BESNE (44160) - SAMANTHA FOX • POUPARD FRANCOIS de LES VEIS (91940) - MELBOURNE DRAW • MUSSO ALEXANDRE de TOURETH LOUP (06140) - THE WAY OF THE EXPLODING FIRST • COQUET JEAN de PONTOISE (95300) - WAR • SALAH EMMANUEL de CRETEIL (94000) - STRIKE FORCE HARRIER • GARAN VASIC de POISSY (78300) - MELBOURNE DRAW • AUGUSTO PATRICE de VOUZIERS (08400) - ROCK'N WRESTLE • ANDRE CEDRIC de MELUN (77000) - BIGGLES • CHUNG BUITRI de MAISON-ALFORT (94700) - WAR • GOUGELET PIERRE de LIVRY-LOUVERCY (51400) - BIGGLES • MICHAUD ERIC de CHAMPAGNOLE (39300) - STRIKE FORC HARRIER • GOURIOU FRANCOISE de BRIEUC (22000) - ZOIDS • PIERRE CLAUDE de PAIMPOL (22500) - MISSION ELEVATOR • SALUZZI ALINE de BRIEY (54150) - STRIKE FORCE HARRIER • LECOUR PATRICK de LA QUEUE EN BRIE (94510) - SAMANTHA FOX • FABRICE FRANCK de DUCLAIR (76480) - BIGGLES • CHARPENTIER DIDIER de NOGENT SUR VERNISSON (45290) - ELEVATOR • DELACOUDRE CHRISTOPHE de SERQUIGNY (27470) - MISSION ELEVATOR • DUFRESNE REGIS de MENNECY (91540) - MISSION ELEVATOR • COURBIER JACQUES de VERRIERES-LE-BUISSON (91370) - THE WAY OF THE EXPLODING FIST • FRANCK PETITOT de CHATEAUROUX (36000) - RED HAWK • MASSOC MICHEL de ST CLAR (32380) - COLOSSUS CHESS 4 • BUISSON LIONEL de BELLEY (01300) - BIGGLES • DUBOIS FABRICE de BEAUCE (35133) - MISSION ELEVATOR • SIMONET CHRISTOPHE de CLERMONT FERRAND (63100) - MISSION ELEVATOR • KEZZAR CYRIL de TERIGUEUX (24400) - COLOSSUS CHESS 4.0 • MEZIANE ERIC de ROYE (80700) - BIGGLES • BAZYLEWICZ CLAUDE de BAUD (56150) - COLOSSUS CHESS 4 •0 • LASCARAY JEAN JACQUES de BAYONNE (64100) - COLOSSUS CHESS • QUETINIER CYILLE de THIAIS (94320) - SAMANTHA FOX • BLAZY JEAN PIERRE de BRIVE (19100) - RED HAWK • FERCOT LAURENT de GRAND PRSNOY (60680) - MISSION ELEVATOR • SEMANNE ANGEMARIE de MONTIGNY-LES-CORMEILLES (95370) - SAMANTHA FOX • DELAYE OLIVIER de MARSEILLE (13007) - RED HAWK • LIMOGE DOMINIQUE de MAUBEUGE (59600) - BIGGLES • DURAND DANIEL de ST-ETIENNE (42100) - COLOSSUS CHESS 4.0 • NABAIS ALEXANDRE de ST-ETIENNE (42100) - FIGHTING WARRIOR • FREJNIC FRANCK de ST ETIENNE (42100) - WAR • DOIRE ISABELLE de BRANAUX (30110) - ZOIDS • DESTAIS LAURIER de VILLEPARISIS (77270) - MISSION ELEVATOR • COLLIN STEPHANE de BAR-LE-DUC (55000) - ROCK'N'WRESTLE • GREFFE PASCAL de ANICHE (59580) - STRIKE FORCE HARRIER • ROMEO DOMINIQUE de TOUL (54200) - MISSION ELEVATOR • BARGETON SEBASTIEN de AUBENAS (07200) - EXPLODING FIST • FONTAINE RAPHAEL de SEYSSINNET-PARISET (38170) - SAMANTHA FOX • MUSSI ALBAN de VANVES (92170) - MISSION ELEVATOR • MEUNIER ARNAUD de VERSAILLES (78000) - MELBOURNE DRAW • DEVIN BERNARD de NANTERRE (92000) - EXPLODING FIST • PY DOUGLAS de AVIGNON (84000) - ZOIDS • PATRICK BOIS de NANCY (54000) - MISSION ELEVATOR • PERRAUD HENRI de CRAM-GEVRIER (74000) - COLOSSUS CHESS 4.0 • FRIGO NICOLAS de ORLEANS LA SOURCE (45100) - WAR • CAMESELLA J •C de FOS SUR MER (13270) - FIGHTING WARRIOR • COUQUET PHILIPPE de CASTANET TOLOSAU (31320) - STRIKE FORCE HARRIER • DEVROE SEBASTIN de BARLIN (62620) - RED HAWK • CALLOT SYLVAIN de CROISSY/SEINE (78290) - COLOSSUS CHESS 4.0 • CHARTIER LOIC de CRETEIL (94000) - ZOIDS • CARTISO MIREILLE de OBERNAI (67210) - MISSION ELEVATOR • BARDIN MARIE CLAIRE de PARIS (75014) - ZOIDS • ZERNA RAPHAEL de PARIS (75012) - SAMANTHA FOX • DELEBECQUE BENOIT de DIJON (21000) - EXPLODING FIST • BOISSIN CHRISTOPHE de BRUNOY (91800) - STRIKE FORCE HARRIER • MARTINEZ RAOUL de PARIS (75017) - STRIKE FORCE HARRIER • GEYMET FABRICE de CLAMART (92140) - MISSION ELEVATOR • JOURDIN PIERRE de BRIVES-CHARENSAC (43700) - BIGGLES • CHAUDRUT JEAN LOUIS de COLOMBES (92700) - FIGHTING WARRIOR • CHAIGNEAU CHRISTOPHE de FONTENAY-LE-CONTE (85200) - BIGGLES • MOREAU XAVIER de OTTERSWILLER (67700) - STRIKE FORCE HARRIER • MOAL JEAN-JACQUES de ANGERS (49000) - ZOIDS • VIOLLET FLAVIEN de GOND-PONTOUVRE (16160) - STRIKE FORCE HARRIER • DIARD MARIE-AUDE de ANGERS (49000) - COLOSSUS CHESS 4.0 • LISAY JOSEPH de CHATEAUNEUF SUR CHER (18190) - STRIKE FORCE HARRIER • DERBLUM FRANCK de MIREVAL (39840) - MELBOURNE DRAW • FROTMENT JEAN de LYON (69004) - COLOSSUS CHESS 4.0 • POZZI CHRISTELE de LYON (69004) - ZOIDS • FROMENT MICHEL de RILLEUX LA PAPE (69140) - ROCK'N'WORESTLE • POZZI STEPHANE de XZOUSSE (69004) - COLOSSUS CHESS 4.0 • ECAILLE NICOLAS de TROYES (10000) - STRIKE FORCE HARRIER • JACQUIN CHRISTIAN de BRUNOY (91800) - BIGGLES • ALLO SEBASTIEN de USSEL (19200) - SAMANTHA FOX • ERVAN ROBERT de PARIS (75007) - ZOIDS • PASCAL ERIC de MONTPELLIER (34100) - MISSION ELEVATOR • GUTIERREZ OLIVIER de VANNES (56000) - BIGGLES • HOUILLE ARNAUD de PARIS (75020) - BIGGLES • MONSELLIER VALERY de MONTPELLIER (34000) - ROCK'N'WRESTLE • TRIGUROS MARC de LE BOUSQUET D'ORB (34260) - MISSION ELEVATOR • SIESS FREDERIC de BESANCON (25000) - MISSION ELEVATOR •

COIN PROS CPC

CITIZEN 120-D

La remise à l'heure

La 120-D de Citizen est une imprimante matricielle rapide, adaptable à divers standards, et pourvue d'un jeu de caractères très complet. Mais son installation risque de poser quelques soucis au néophyte.

Pas de problème, c'est un bel engin qui émerge de son emballage. Elégante et profilée, la 120-D a un look des plus attirants. La monter est plutôt vite fait, bien que la mise en place du ruban ne soit pas évidente. La notice est bien faite et son sommaire complet. (Un index, cependant, serait le bienvenu.) A noter la présence d'un "autotest" ne nécessitant pas la connexion avec un ordinateur : la totalité des caractères disponibles s'imprime alors, donnant un avant-goût des possibilités de l'imprimante.

Au bout d'une vingtaine de pages abondamment illustrées, se trouvent plusieurs renvois à l'une des annexes. Si vous voulez vous servir de l'imprimante avec un logiciel tout prêt, il est préférable de vous y rendre immédiatement. En effet, la 120-D possédant quatre configurations de base - Epson n°1, 2 et 3 et graphique IBM -, il est nécessaire de définir la configuration appropriée à votre système et à l'usage que vous comptez en faire. Sur CPC avec Semword, par exemple, il vous faudra déplacer les switchs - ou commutateurs internes - 3 et 4 de manière à obtenir la configuration Epson n°3, puis les 6 et 7 pour indiquer à l'imprimante que vous écrivez en Français.

Là réside la plus grande difficulté concernant l'installation de cette imprimante. Toute personne dépourvue de connaissances de base pataugera sûrement un bon moment avant de trouver les positions correspondant à ce qu'elle attend. En revanche, si vous avez des notions de programmation, il est hors de doute que vous n'aurez aucun mal à tirer parti des possibilités de la 120-D.

PROGRAMMATION DIFFICILE

Cela fait, vous n'avez plus qu'à imprimer vos textes chéris. Le passage de la qualité listing à la qualité courrier, d'une simplicité folle, se trouve sur l'imprimante elle-même, *idem* pour les italiques, les caractères gras et le pas de caractère 17. Ces options permettent d'éviter de retourner au logiciel utilisé ainsi que d'obtenir des types de caractères qui ne seraient pas disponibles avec celui-ci. Vous le voyez, il n'y a vraiment pas de quoi s'affoler si vous n'y connaissez rien ou pas grand-chose en matière de codes ASCII. La 120-D est utilisable sans problème à condition de trouver comment régler les switchs.

Les choses se corsent si vous désirez programmer vous-même l'accès à l'imprimante. Mais le manuel est bien fait et une lecture attentive vous permettra de vous y retrouver. L'index manque cruellement lorsqu'on n'est pas *trop* au courant des subtilités de la programmation, mais tout est là, à condition de savoir chercher. Et les possibilités de la 120-D vont certainement vous intéresser. Huit pas de caractères sont disponibles, du Pica expansé (5 caractères par pouce) à l'Elite compressé (20 caractères par pouce !). Des exemples de programmes illustrent les codes nécessaires pour définir les paramètres de vos textes : double frappe, soulignement, surlignement, impression en blanc sur noir, indices, exposants et même agrandissement en hauteur des caractères. Les accents s'obtiennent sans problème ainsi que divers caractères spéciaux comme les notes de musiques, les icônes de téléphone, avion, etc.

Les chapitres suivants traitent du formatage des pages, des tabulations et du graphisme. Car la 120-D est aussi une imprimante graphique, du moins sous sa configuration IBM, laquelle peut être obtenue soit en déplaçant les commutateurs internes, soit en usant d'une commande dans le cadre d'un programme - si vous désirez alterner divers modes, par exemple... La matrice d'impression est constituée de neuf aiguilles, mais on n'en utilise en général que huit; se servir de la neuvième demande en effet une petite manipulation préparatoire simple. En mode graphique, les possibilités sont riches et intéressantes, avec quatre densités d'impression et la possibilité de calculer les formes. Chaque point est traité en détail, avec programmes d'exemple et moultes explications. En fait, le manuel s'écarte du simple mode d'emploi pour devenir une - modeste - initiation à la programmation des relations avec une imprimante. Il est vrai qu'avec ses 185 pages, il a de quoi faire la nique aux manuels austères et un peu maigres des DMP 2000 et 3000.



POLICES PARALLÈLES

Il est également possible de créer ses caractères sur des matrices allant jusqu'à 9x11. La marche à suivre est relativement simple, bien qu'elle demande une bonne maîtrise des codes ASCII. Cela dit, les annexes sont là pour pallier vos trous de mémoire.

Un manuel bien fait, donc, pour une imprimante aux possibilités étendues qui devrait convenir aussi bien au programmeur qu'à l'utilisateur d'un traitement de texte. Malgré son prix plus élevé d'environ 500 Frs, elle est tout à fait compétitive avec, par exemple, la DMP 3000, en raison de sa supériorité sur le plan graphique. En revanche, les caractères prédéfinis ne sont pas tous d'une esthétique renversante. Les lettres accentuées - notamment les â et ê - font un peu "pâté", surtout en qualité listing. Si vous n'avez que du texte à imprimer, la différence de prix vous fera vraisemblablement hésiter - à moins que vous ne désiriez un travail plus "pro", la frappe étant tout de même plus propre. Par contre, si c'est le graphique qui vous intéresse, l'acquisition de la Citizen 120-D vous paraîtra tout à fait appropriée.

```
[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

```
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNO
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOP
0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQR
123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
23456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
3456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
```

16/20

Présentation/Notice : 18. Certainement l'un des meilleurs manuels fournis avec une imprimante.

Convivialité, ergonomie : 15. La réunion des commandes de base sous forme de trois touches est à louer.

Intérêt : 15. Si le graphique vous tente...

Rapport qualité/prix : 16. Un peu chère mais la qualité, ça se paye !

Autres caractéristiques : 16. Elle est belle et en plus... elle est belle !

CREATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC
par G. FOUCHARD et J.Y. CORRE, PSI

Vous avez toujours rêvé d'être le Tex Avery de l'Amstrad ? Réjouissez-vous, les éditions PSI ont pensé à vous. Faisant suite au Graphisme en Assembleur sur Amstrad, voici CREATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC. Cet ouvrage dévoile tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la mémoire écran de votre bécane préférée et les moyens de secouer ladite mémoire dans tous les sens (infâme tortionnaire !). En d'autres termes, lorsque vous aurez ingéré (et digéré) le contenu de ce livre, la création et l'animation d'objets graphiques, les scrollings d'écran tous azimuts et l'animation par pages seront à votre portée. Les deux premiers chapitres portent sur la description des outils (codage de la mémoire écran, fonctions de l'éditeur graphique, instructions graphiques de l'Amstrad, etc...) que le lecteur devra connaître s'il veut saisir les notions développées dans les chapitres suivants. les auteurs entrent ensuite dans le vif du sujet avec les fonctions d'édition graphique : gomme, zoom, inversion de couleurs, fenêtres, etc... Le développement des algorithmes de chacune de ces fonctions est largement commenté, organigrammes et schémas à l'appui. Puis viennent les listings Basic ou Assembleur. Arrivé à ce point de l'ouvrage, une agréable surprise récompense le lecteur opiniâtre : une demi-douzaine de pages présentent de superbes photos d'écrans couleurs. Puis, toujours suivant le même plan, sont abordés l'affichage par calcul d'adresse et l'animation par pages. On le voit, cet ouvrage satisfera deux types de lecteurs : le simple utilisateur qui tapera les listings et utilisera les fonctions définies, ou le programmeur chevronné qui trouvera une foule de routines assembleur à incorporer dans ses propres programmes.

Style : 14. Clair et compréhensible malgré les notions traitées.

Présentation : 15. Pour les photos et les schémas.

Originalité : 15. Pas le premier sorti, mais sûrement un des meilleurs.

Intérêt : 18. Si l'on s'accroche, c'est la porte ouverte à la maîtrise de votre Amstrad.





SOYONS POLY

Polisoft, société française créée par de petits Anglais bien polis qui disent "Sorry, thank you" en présentant leurs produits, s'intéresse beaucoup à la gamme PCW. Plusieurs nouveaux produits devraient sortir dans un tout proche avenir sous le titre générique de Polygram. On y trouvera Polyword, un traitement de textes; Polymail, le mailing qui lui est associé; Polyprint, un logiciel d'impression qui peut être employé avec une des 24 polices de caractères créées par Polisoft et Polyplot, une gestion de graphes. L'ensemble revient à 1.186 francs mais on peut se procurer Polyprint et Polyword séparément pour 490 francs ou Polyprint et Polymail pour 460 francs. Nous ne manquerons pas de vous informer de manière plus approfondie sur la Poly-gamme !

DANS LA PETITE RUE

Pourquoi ce titre ? La société Arkenciel qui vient d'éditer le logiciel G-P II pour les 8256 et 8512 est sisse : *La Petite Rue, Occagnes, 61200 Argentan. Tél. : 33 36 20 20.* C'est mignon, comme nom de rue, non ? G-P II, par contre, n'a rien de mignon, il s'agit d'un très sérieux soft de gestion qui permet de traiter la facturation, les finances en entrée et en sortie, les stocks, le suivi client ainsi que les devis, traites, échéances et autres listes des impayés. Les puissantes fonctions de ce logiciel semblent très complètes et l'utilisation systématique de menus arborescents permet un emploi simple tout en facilitant l'apprentissage du logiciel par un néophyte. Le prix du logiciel sera de 790 F et nous vous proposerons très bientôt un test complet de toutes les fonctionnalités de G-P II.



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF BORLAND

La politique commerciale de Borland international a déjà étonné plus d'un par ses prix particulièrement bas. Les responsables français de cette société semblent avoir trouvé autre chose pour se faire remarquer : la diffusion sauvage de leur produits ! Après avoir donné "l'exclusivité" de la commercialisation de leurs logiciels à au moins trois distributeurs officiels, après les avoir gentiment doublés en pratiquant le vente par correspondance dans la quasi-totalité des journaux informatiques, ne voilà t'il pas qu'il traite directement avec des hypermarchés, des chaînes de magasins et des importateurs de matériels asiatiques.
Borland vient en effet de signer des "accords" avec Zenith qui distribuera Turbo-Pascal aux étudiants à des prix promotionnels, avec Tran qui offrira ce même logiciel avec son compatible (déjà distribué par Euromarché), avec les hypermarchés Auchan et les magasins Boulanger qui offriront Sidekick et Reflex avec leur PC.
Les accords en question seront probablement aussi élastiques que ceux qui concernaient les distributeurs exclusifs. Mais ne s'agit-il pas après tout d'une forme de commercialisation plus moderne et en tout cas plus rentable que le vieux principe distributeur-grossiste-revendeur-exclusif.



UNE TASSE DE THE ?

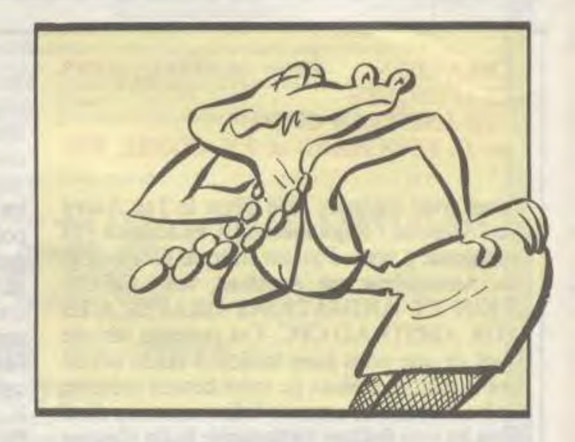
C'est un peu ce qu'on risque de vous proposer si vous adhérez au "1512 Independant User Group". D'après sa profession de foi, ce groupe a pour but d'aider tous les possesseurs ou utilisateurs potentiels de PC 1512 dans tous les domaines. Qu'il s'agisse de matériel, de logiciel, d'aides au développement, de conseils d'achat ou de problèmes financiers, le Group se propose de vous fournir une aide précieuse. La cotisation annuelle n'est que de 20 Livres (soit environ 200 F) et donne droit à un abonnement à la lettre du club, une "hot-line" pour répondre à vos questions, un accès à 400 disquettes pleines de logiciels du domaine public, des réductions sur les logiciels, les périphériques et les services, ainsi qu'un local de réunions pour les membres du club. On notera aussi une disquette mensuelle de softs du domaine public et une boîte à lettres électronique, malheureusement inutilisable de France. La quantité de services offerts par cette association est à souligner et on ne peut qu'en louer Andrew Clarke, son dirigeant. L'adresse du Group est : 1512 Independent User Group, P.O. Box 55, Sevenoaks, Kent, TN13 1AQ, Angleterre. Le numéro de téléphone est le (19 44) 0732-450908. And they're just waiting for your call !

IBM FAIT LA PUCE

Encore une nouvelle qui va faire rire jaune les fabricants de compatibles PC. IBM, qui en a ras la soupière de se faire piquer marché sur marché par les fabricants de compatibles, a carrément racheté la licence de fabrication du 8088 à Intel. Vous le savez sans doute, le 8088 est le microprocesseur qui équipe une grande partie des compatibles PC, les autres, comme le PC 1512, fonctionnant avec un 8086 plus sophistiqué(un vrai 16 bits). Ce rachat risque de poser un big problem à tous ceux qui font du compatible, pour la bonne et simple raison qu'IBM peut décider du jour au lendemain de lui rajouter des fonctions supplémentaires que personne d'autre ne pourra obtenir. Un bon moyen d'en finir avec les raseurs de Taïwan et d'ailleurs...

FRÈRE AMSTRAD

Alléluia les mecs ! L'Amstrad PC 1512 continue à faire des bulles et c'est encore un gros poisson qui vient se baigner dans ces eaux gazeuses (non,



je n'ai pas dit vaseuses !). Brother, le fabricant japonais d'imprimantes, vient d'annoncer qu'une grande partie de sa gamme sera vendue en compagnie de PC 1512 par ses distributeurs. Rappelons que les imprimantes Brother vont de la modeste 1109 à l'imprimante HR 20, un modèle haut-de-gamme qui surpasse très largement une DMP 3000. Cette cohabitation va-t'elle provoquer une baisse des prix chez Brother ? Il n'en est pour l'instant pas question car ces machines bénéficient déjà d'un excellent rapport qualité-prix.



ACTIVISION SE FACHE

La division américaine d'Activision vient d'intenter un procès à un jeune pirate qui revendait des copies d'un logiciel de la marque. Il faut dire qu'il y avait de quoi être tenté puisque le logiciel en question est Hacker, jeu qui consiste à forcer les protections d'un ordinateur géant ! On ne plaindra certainement pas le pirate qui s'est livré à ces exactions, mais il faut reconnaître qu'Activision l'avait un peu cherché. Une nouvelle version de l'arroseur arrosé, en quelque sorte...

CORBOU FIN RENARD

Vous connaissez sans doute le domaine public ? Il s'agit de ces logiciels théoriquement gratuits qui s'échangent de l'un à l'autre avec l'autorisation de l'auteur du programme. La plupart du temps, seule une participation aux frais de duplication et d'envoi du logiciel est demandé aux personnes intéressées par ce genre de produits. Dans ce domaine public, on trouve de tout : du sous-Pac-Man en Basic minimum au langage de programmation de haut niveau. C'est ainsi que Charles Corbou, conseil informatique à Sens (89), diffuse le Forth F83 de Laxen et Perry. Le système complet est constitué du Forth 83 lui-même, d'un assembleur, d'un décompilateur, d'un débogueur, d'un utilitaire multi-tâches et d'un métacompilateur. L'ensemble est livré avec ses sources, ce qui permettra à tous les bidouilleurs de se plonger dans les structures de ce langage de programmation et il y aura certainement de quoi en prendre de la graine ! Par dessus le marché, Charles Corbou a développé des routines permettant une sensible amélioration de la convivialité du Forth 83, notamment un éditeur plein-écran pour le PCW. Forth 83 est disponible sur CPC, sur PCW et sur PC 1512 pour des prix qui varient de 100 à 250 F, ce qui, pour du domaine public est plutôt élevé, pour ne pas dire plus...

Au cas où vous seriez quand même intéressé, l'adresse de Charles Corbou est : 14 rue du Mail-Richelieu, Paron, 89100 Sens, tél. : 86 64 52 90

AMSTRADEBDO S'ETOFFE

Quel succès, mes aïeux ! Si vous saviez comme nous sommes contents, à la rédaction. Pour tout dire, même le Big Boss a le sourire, incroyable mais vrai ! Pour qu'il continue à garder cette physionomie épanouie qui lui sied si bien, il est temps pour nous d'agrandir l'équipe rédactionnelle. Tout ça pour vous dire qu'Amstradebdo cherche un rédacteur, mais un bon, un vrai, un dur, un tatoué, un qui tape plus vite que son ombre. Alors, si vous vous sentez la fibre journalistique, si l'informatique est une de vos passions dévorantes, si vous connaissez vos jeux sur le bout des doigts, si vous avez entre 18 et 25 ans, si nous n'avez peur ni des horaires impossibles pour cause de bouclage ni du café de mauvaise qualité, vous pouvez nous envoyer votre candidature au journal, uniquement par courrier. Le mieux serait de nous faire parvenir un article de votre cru sur un de vos logiciels préférés. Ce papier n'a pas besoin d'être très long, mais bon. Adressez-le à Amstradebdo, Philippe Martin, 24 rue Baron, 75017 Paris. A vos plumes...



EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Qui a créé le Z80 (nom de la société)". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Vile : ....
Ordinateur utilisé : ....
....

Qui a crée le Z 80 (nom de la société) :

....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

ROLLER BALL

Florent MANIVEAU

Robot, tu me fous les boules disait la souris...

Mode d'emploi :
Utilisez les touches directionnelles droite ou gauche pour diriger votre robot en haut de l'écran. Placé au dessus d'un trou, celui-ci largue une boule par appui sur ESPACE. Votre but est de remplir de boules le bas de l'écran, en évitant d'être atteint par la souris que vous pouvez écrabouiller (oh yé !).

```
10 '========================.
20 '=                      =
30 '=   MANIVEAU Florent   =
40 '=                      =
50 '=     ROLLER BALL      =
60 '=                      =
70 '=        1986          =
80 '=                      =
90 '========================
100 SC=0
110 MODE 1:INK 0,0
120 INK 1,26:INK 2,9
130 INK 3,14:BORDER 8
140 PEN 1:DIM TB(41,25)
150 RANDOMIZE(TIME)
160 SYMBOL 241,239,239,239,0,254,2
54,254,0
170 SYMBOL 240,60,126,255,253,253,
251,102,60
180 SYMBOL 242,2,7,14,28,56,112,22
4,64
190 SYMBOL 243,64,224,112,56,28,14
,7,2
200 SYMBOL 244,0,0,0,0,0,0,0,0
210 SYMBOL 245,0,48,104,252,252,0,
112,248
220 SYMBOL 246,24,252,28,252,30,25
4,30,255
230 SYMBOL 247,0,12,22,63,63,0,14,
31
240 SYMBOL 248,24,63,48,63,112,127
,112,255
250 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,14,95,255
260 IF TABLEAU=6 THEN 1330
270 IF SC>RE THEN RE=SC
280 PRINT"SCORE:";:PEN 3:PRINT SC:
PEN 1:LOCATE 16,1:PRINT"TABLEAU";T
ABLEAU;" RECORD:";:PEN 3:PRINT RE:
PEN 2
290 FOR j=4 TO 22 STEP 3:FOR i=1 T
O 40:READ A:IF A=1 THEN LOCATE I,J
:PRINT CHR$(241);:LOCATE I,J+1:PRI
NT CHR$(241);:TB(I,J)=241:TB(I,J+1
)=241
300 NEXT:NEXT:LOCATE 1,24:PRINT CH
R$(241):LOCATE 40,24:PRINT CHR$(24
1):LOCATE 1,25:FOR I=1 TO 40:PRINT
 CHR$(241);:NEXT:PEN 1
310 FOR I=6 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT
 " ":LOCATE 40,I:PRINT " ":TB(1,I)
=0:TB(40,I)=0:NEXT
320 LOCATE 1,21:PRINT CHR$(243):LO
CATE 40,21:PRINT CHR$(242):TB(1,21
)=243:TB(40,21)=242
330 A=2
340 FOR J=5 TO 20 STEP 3
350 FOR I=2 TO 39
360 IF TB(I,J)<>241 THEN LOCATE I,
J+1:A=ROUND(RND*1.49)+242:PRINT CH
R$(A):TB(I,J+1)=A
370 NEXT:NEXT
380 ENT -7,1,-2,4:SOUND 129,500,10
00,4,0,7
390 LOCATE 1,2:PEN 0:PRINT REMAIN(
2):PEN 1
400 EVERY 500,2 GOSUB 750
410 D$=CHR$(245)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(246)
420 G$=CHR$(247)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(248)
430 E$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+" "
440 X=19:LOCATE X,2
450 PRINT D$:XS=40:YS=21
460 DI:IF INKEY(8)=0 AND X>3 THEN
LOCATE X,2:PRINT E$:CALL &BD19:LOC
ATE X-1,2:PEN 1:PRINT G$:X=X-1:PEN
 3
470 IF INKEY(1)=0 AND X<37 THEN LO
CATE X,2:PRINT E$:CALL &BD19:LOCAT
E X+1,2:PEN 1:PRINT D$:X=X+1:PEN 3
480 IF INKEY(47)=0 AND TB(X,4)=0 T
HEN 510
490 GOSUB 790
500 EI:GOTO 460
510 XB=X:YB=4:CX=0
520 CY=1:PEN 3
530 LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(240);
540 DI:A=TB(XB+CX,YB+CY)-241
550 IF A=-1 THEN A=0
560 GOSUB 790
570 IF XB=ROUND(XS) AND YB=YS THEN
 SC=SC+10:PEN 3:LOCATE 7,1:PRINT S
C:ENT 2,=250,1,20,-10,1,20,10,1:SO
UND 2,0,40,15,0,2:IF TB(XS,YS)=0 T
HEN LOCATE XS,YS:PRINT " ":XS=XS-1
:XS=40:YS=21 ELSE LOCATE XS,YS:PEN
 1:PRINT CHR$(TB(XS,YS)):XS=XS-1:X
S=40:YS=21
580 IF TB(XB,YB+1)=0 THEN CX=0:CY=
1
590 IF YB=24 THEN CX=0:CY=0:GOTO 6
40
600 IF A=-241 THEN LOCATE XB,YB:PR
INT" ":XB=XB+CX:YB=YB+CY:LOCATE XB
,YB:PRINT CHR$(240);:EI:GOTO 540
610 LOCATE XB,YB:PRINT" ":XB=XB+CX
:YB=YB+CY:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(
240);:ON A GOSUB 680,710,740
620 IF TB(XB,YB+1)=0 THEN CX=0:CY=
1
630 EI:GOTO 540
640 IF TB(XB,YB)<>240 THEN TB(XB,Y
B)=240:SC=SC+50:PEN 3:LOCATE 7,1:P
RINT SC
650 AW=0:FOR IZ=3 TO 37:IF TB(IZ,2
3)=0 AND TB(IZ,24)<>240 THEN AW=1
660 NEXT:IF AW=0 THEN ERASE TB:TAB
LEAU=TABLEAU+1:PEN 0:PRINT REMAIN(
2):ENT -9,20,5,1,1,-100,1:ENV 9,15
,1,6,15,-1,20:SOUND 129,20,330,15,
9,9:GOTO 110
670 GOTO 460
680 IF CX=1 THEN CX=-1:CY=0::PEN 1
:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(242):PEN
3:LOCATE XB-1,YB:PRINT CHR$(240):X
B=XB-1:RETURN
690 IF CX=-1 THEN IF TB(XB,YB+1)=0
 THEN PEN 1:LOCATE XB,YB:PRINT CHR
$(242):PEN 3:LOCATE XB,YB+1:PRINT
CHR$(240):YB=YB+1:CX=0:CY=1:RETURN
 ELSE CX=1:CY=0:PEN 1:LOCATE XB,YB
:PRINT CHR$(242):PEN 3:LOCATE XB+1
,YB:PRINT CHR$(240):XB=XB+1:RETURN
700 PEN 1:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(
242):PEN 3:LOCATE XB-1,YB:PRINT CH
R$(240):XB=XB-1:CX=-1:CY=0:RETURN
710 IF CX=-1 THEN CX=1:CY=0:PEN 1:
LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(243):PEN 3
:LOCATE XB+1,YB:PRINT CHR$(240):XB
=XB+1:RETURN
720 IF CX=1 THEN IF TB(XB,YB+1)=0
THEN PEN 1:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$
(243):PEN 3:LOCATE XB,YB+1:PRINT C
HR$(240):YB=YB+1:CX=0:CY=1:RETURN
ELSE CX=-1:CY=0:PEN 1:LOCATE XB,YB
:PRINT CHR$(243):PEN 3:LOCATE XB-1
,YB:PRINT CHR$(240):XB=XB-1:RETURN
730 PEN 1:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(
243):PEN 3:LOCATE XB+1,YB:PRINT CH
R$(240):XB=XB+1:CX=1:CY=0:RETURN
740 LOCATE XB,YB:PRINT" ":XB=XB+CX
:YB=YB+CY:LOCATE XB,YB:PRINT CHR$(
240):RETURN
750 SOUND 129,0,0,0:PEN 1:AX=2:FOR
 JX=5 TO 20 STEP 3:FOR IX=2 TO 39
760 IF TB(IX,JX)<>241 THEN LOCATE
IX,JX+1:AX=ROUND(RND*1.49)+242:PRI
NT CHR$(AX):TB(IX,JX+1)=AX
770 NEXT:NEXT
780 ENT -7,1,-2,4:SOUND 129,410,10
00,4,0,7:PEN 3:RETURN
790 IF TB(XS,YS)=0 THEN LOCATE XS,
YS:PRINT " ":XS=XS-0.5:PEN 1:LOCAT
E XS,YS:PRINT CHR$(249):GOTO 810
800 LOCATE XS,YS:PEN 1:PRINT CHR$(
TB(XS,YS)):XS=XS-0.5:LOCATE XS,YS:
PEN 1:PRINT CHR$(249)
810 IF ROUND(XS)=2 THEN IF TB(XS,Y
S)=0 THEN LOCATE XS,YS:PRINT " ":X
S=XS-0.5:XS=40:YS=YS-3 ELSE LOCATE
 XS,YS:PEN 1:PRINT CHR$(TB(XS,YS))
:XS=XS-0.5:XS=40:YS=YS-3
820 IF XS<=X AND YS=3 THEN GOTO 13
30
830 PEN 3:RETURN
840 '
850 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
860 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
870 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
880 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
890 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
900 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
910 '
920 DATA 1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
930 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
940 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
950 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
960 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
970 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
980 '
990 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1
,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
1000 DATA 1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1
1010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1
1020 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1030 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1
1040 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1050 '
1060 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1
1070 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1080 DATA 1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1
1090 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1100 DATA 1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1
1110 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1120 '
1130 DATA 1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1
1140 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1
1150 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
1160 DATA 1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
1170 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1180 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1
1190 '
1200 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1210 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1
1220 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1230 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,
1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1
1240 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
1250 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1;0,
1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,
1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
1260 '
1270 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,
1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,
0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
1280 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,
1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,
1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
1290 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,
1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,
0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
1300 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,
1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,
1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
1310 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,
1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,
0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1
1320 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,
1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,
1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
1330 LOCATE 13,14:PRINT"TU ES UN B
ON"
1340 LOCATE 12,20:PRINT"ON RECOMME
NCE ?"
1350 IF INKEY(34)=0 THEN ERASE TB:
TABLEAU=0:RESTORE 850:GOTO 100
1360 IF INKEY(46)=0 THEN WHILE INK
EY$<>"":WEND:PRINT"A LA PROCHAINE.
..":END
1370 GOTO 1350
```

MENU DEROULANT

Stéphane LE CAER

Quelle classe d'agrémenter ses œuvres de menus déroulants !..

Mode d'emploi :
Ce menu déroulant se présente sous la forme de deux RSX : l'un sauvegarde une zone écran et y déroule une fenêtre vierge (de couleur définie dans le RSX) dans laquelle on peut écrire. L'autre restaure la zone écran sauvegardée par le premier RSX.

DESCRIPTION
|MENU.ON ,C,L,NBCARAC,NLCARAC,MASQUE   Ce RSX met en place le menu avec :
- C et L : coordonnées du caractère en haut à gauche du menu. Ces coordonnées tiennent évidemment compte du mode en place.
- NBCARAC : largeur du menu.
- NLCARAC : nombre de lignes dans le menu.
- MASQUE : couleur de la fenêtre vierge à dérouler (0 - 255).

|MENU.OFF   Ce RSX restitue le dernière zone écran sauvegardée.

Remarques : lors de l'ouverture du menu, les erreurs commises dans les paramètres du RSX sont signalées. De plus, l'implantation mémoire du RSX devrait convenir aux possesseurs de lecteur de disquette. Cependant, dans le cas d'ouverture d'un menu de grande taille, il est préférable d'éviter un CAT (Catalogue) de la disquette entre l'ouverture et la fermeture d'un menu.
Taille du menu : dépend du mode en place. Ainsi, le nombre maximum de caractères dans le menu doit être le suivant :
MODE 2 : 640 carac. (Ex : MENU.ON,1,1,40,16,255)
MODE 1 : 320 carac. (Ex : MENU.ON,1,1,80,04,255)
MODE 0 : 160 carac. (Ex : MENU.ON,1,1,20,08,255)

```
10 A=&9000:F=&91D1:L=10
0:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ
C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>
32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T
<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur lig
ne";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 SAVE"menu.bin",b,&9000,&200,&90
00
40  CALL &9000
50 CLS
60 PRINT " # ROUTINE MISE EN PLACE
 #":PRINT
100 DATA 01,09,90,21,22,90,C3,D1,B
C,12,90,C3,26,90,C3,26,06C1
110 DATA 91,C9,4D,45,4E,55,2E,4F,C
E,4D,45,4E,55,2E,4F,46,0C93
120 DATA C6,00,F8,A6,09,90,FE,05,C
A,2F,90,C3,76,91,C9,CD,157C
130 DATA 11,BC,DD,5E,04,FE,02,28,0
B,CB,23,CD,11,BC,FE,01,1C42
140 DATA 28,02,CB,23,DD,73,04,DD,5
E,02,16,00,01,08,08,21,2033
150 DATA 00,00,CD,67,90,ED,5B,76,9
0,DD,4E,04,06,08,21,00,25A3
160 DATA 00,CD,67,90,18,12,C9,CB,3
9,30,01,19,CB,23,CB,12,2B73
170 DATA 10,F5,22,76,90,C9,00,05,2
1,00,14,EB,2A,76,90,EB,31A9
180 DATA A7,ED,52,30,04,C3,86,91,C
9,DD,66,08,DD,6E,06,3E,3940
190 DATA 50,BC,30,04,C3,7E,91,C9,3
E,19,BD,30,04,C3,7E,91,4035
200 DATA C9,25,2D,CD,1A,BC,FD,21,E
0,91,DD,7E,02,FD,77,01,4854
210 DATA DD,7E,04,FD,77,02,FD,75,0
3,FD,74,04,11,00,92,FD,4FB3
220 DATA 36,00,08,E5,06,00,DD,4E,0
4,ED,B0,E1,E5,DD,7E,00,56C9
230 DATA DD,46,04,77,23,10,FC,E1,0
1,00,08,09,FD,7E,00,3D,5C41
240 DATA FD,77,00,20,DE,01,00,C0,0
9,01,50,00,09,DD,7E,02,6134
250 DATA 3D,DD,77,02,20,C9,DD,21,2
0,91,01,B0,37,09,FD,4E,679B
260 DATA 02,06,00,0D,09,DD,75,00,D
D,74,01,EB,2B,DD,75,02,6CC7
270 DATA DD,74,03,FD,7E,01,DD,77,0
4,FD,7E,02,DD,77,05,C9,748E
280 DATA 5F,F9,FF,96,05,20,DD,21,2
0,91,FD,21,74,91,DD,46,7C95
290 DATA 04,FD,70,01,DD,5E,02,DD,5
6,03,DD,6E,00,DD,66,01,8309
300 DATA FD,36,00,08,E5,DD,4E,05,0
6,00,EB,ED,B8,EB,E1,01,8ABC
310 DATA 00,08,A7,ED,42,FD,7E,00,3
D,FD,77,00,20,E6,A7,01,9174
320 DATA 00,C0,ED,42,01,50,00,A7,E
D,42,FD,7E,01,3D,FD,77,98B7
330 DATA 01,20,CD,C9,00,00,11,96,9
1,06,18,18,11,C9,11,AE,9D75
340 DATA 91,06,10,18,09,C9,11,BE,9
1,06,13,18,01,C9,1A,13,A1BE
350 DATA CD,5A,BB,10,F9,C9,4E,42,2
E,20,70,61,72,61,6D,65,A896
360 DATA 74,72,65,73,20,69,6E,63,6
F,72,72,65,63,74,43,20,AEA0
370 DATA 6F,75,20,4C,20,69,6E,63,6
F,72,72,65,63,74,46,65,B484
380 DATA 6E,65,74,72,65,20,74,72,6
F,70,20,67,72,61,6E,64,BAB3
390 DATA 65,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,BB18
```

DU NOUVEAU POUR VOS AMSTRAD

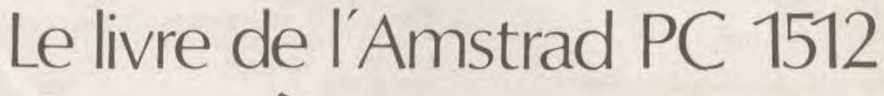


Le guide de référence technique du PC 1512 (PC 1512 Firmware Book).

Attention, vous qui désirez tout savoir sur le PC 1512 ce guide a été spécialement écrit pour vous par l'équipe développement de chez AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoilera toutes les caractéristiques de l'AMSTRAD PC et vous donnera les informations nécessaires à une programmation poussée de cet ordinateur. Parmi les différents sujets abordés, vous trouverez :

- L'unité centrale
- Organisation de la mémoire
- Le DMA
- Les interruptions systèmes
- Etat et Contrôle du système
- Horloge temps réel
- Contrôleur VDU couleur alpha / graphique
- Contrôleur de disquette (FDC)
- Port sériel RS232C
- Port parallèle d'imprimante
- Interfaces et connexions (clavier, souris, joystick...)
- Initialisation et Tests à la mise sous tension
- Interruptions ROS
- RAM non volatile
- Messages ROS
- Nombreuses informations de références
- Annexes détaillées

Réf. : ML 175
Prix : **249** Francs TTC





– Est-il vraiment compatible ?
– Qu'est-ce que : DOS PLUS, GEM, MS/DOS ?
– Les programmes utilisables sur l'AMSTRAD PC.
– Quelles sont les caractéristiques de l'AMSTRAD PC ?
– Que vaut le Basic 2 ?
– Quelles sont les extensions possibles de l'AMSTRAD PC ?

Voici quelques-unes des questions auxquelles répond ce livre qui est en soi un événement.

En effet, MICRO APPLICATION a tenu à s'associer au lancement de l'AMSTRAD PC et vous présente un ouvrage qui fait la synthèse des "plus" de cet outil exceptionnel !

Vous y trouverez des réponses d'ordre général et d'ordre pratique pour faire un tour d'horizon complet de la machine.

MICRO APPLICATION a toujours collé à l'événement et a tenu encore une fois à ne pas vous décevoir. Son travail est entre vos mains, bonne lecture !

Prix : 99 Frs.



LE LIVRE DU LOGO

Le LOGO est un langage très intéressant dont les applications sont très nombreuses. Cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec L'AMSTRAD. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masque, structure des données, intelligence artificielle...

Réf. : ML 162
Prix : **149** FF

DATAMAT PCW : Enfin une gestion de fichiers SIMPLE, RAPIDE ET PUISSANTE SUR PCW Pour 590 F seulement !

DATAMAT PCW

- Il permet de créer 32767 enregistrements par fichier.
- Chaque fichier peut comprendre jusqu'à 83 zones de saisie réparties sur 9 pages écran.
- L'utilisateur peut créer lui-même ses formulaires de saisie.
- Datamat PCW permet de relier les fichiers entre eux afin de transférer des données d'un fichier à un autre.
- Avec Datamat PCW, il est possible d'effectuer des calculs sur les zones de saisie (addition, multiplication, etc.).
- Le format d'impression peut être modifié (impression en liste, justification à droite ou à gauche, en-tête, etc.).
- Simplicité d'emploi : Datamat PCW fonctionne avec des menus gérés par touches de fonctions.
- Toutes les opérations sur fichiers (saisies, modification, etc.) s'effectuent directement sur disquette.
- On peut créer autant d'index que de zones de saisie par fichier.
- Tri en ordre croissant ou décroissant.
- Possibilité d'utiliser le RAM DISC avec le PCW 8512.

Réf. : AM 316. Prix : **590 F** TTC

NOUVEAU

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Contient un livre et un logiciel.

Le livre :
Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du Dr WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or ! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension. D'autres chapitres montrent comment de nouvelles commandes peuvent être ajoutées au BASIC, notamment une routine de traçage de CERCLE.

Le logiciel :
Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend :
- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement/Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT/DELET.

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine).

Pour vous aider à comprendre les notations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.



Pour CPC :
version Disk : **295 F**
version Cassette : **195 F**

Pour PCW :
version Disk : **295 F**

horaires d'ouverture
9h - 13h / 14h - 18h

Pour 395 F TTC OFFREZ-VOUS DES GRAPHIQUES SUR PCW

PCW GRAPH est le logiciel qui vous permettra de représenter graphiquement vos données sur PCW 8256 et 8512. Vous pourrez obtenir des histogrammes de différentes formes qui agrémenteront les résultats de vos applications ou des programmes que vous utilisez. Il vous sera, par exemple, possible d'afficher jusqu'à quatre zones d'un tableau créé par MULTIPLAN. En fait, tous les logiciels pouvant générer des fichiers au format ASCII (la plupart le permettent) peuvent communiquer leurs données à PCW GRAPH. Une fois définis, ces graphiques seront imprimés.

Caractéristiques du logiciel :

- De 1 à 4 graphiques directement à l'écran.
- Editeur de texte pour ajouter des commentaires aux graphiques.
- Sept types de représentation graphique (barres, barres 3D, cumuls, cumuls 3D, lignes, surfaces et secteurs).
- Editeur de trames.
- Deux échelles pour la sortie vers l'imprimante, dont une en pleine page.
- Possibilité d'affichage des légendes et d'une grille de référence.
- Utilise des fichiers au format ASCII.

Réf. : AM 315 - Prix : **395 F** TTC

Systèmes requis :
PCW GRAPH fonctionne sur PCW 8256 et 8512, il utilise l'imprimante de cet ordinateur.

Si vous voulez connaitre votre revendeur le plus proche, contactez-nous au :
47-70-32-44



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP.
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom ______
Adresse ______
Ville ______ C.P. ______
+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande
Date et signature
AH 12 2 86

NOUVEAUTES





AMTIX ACCOLADES de Star Games

Dans la série "je compile pour vous", voici la dernière participation de Star Games à ce nouveau sport qui passionne tant les éditeurs de softs. On trouvera donc sur sa disquette, ou sa cassette, les jeux suivants : **Sweevo's World**, l'histoire d'un robot vraiment très nul qui doit vaincre les périls d'une planète particulièrement tordue pour espérer retrouver sa place dans le monde des robots actifs ; **Bounder**, un jeu d'arcade pure où il faut faire évoluer une balle de tennis autour de l'écran en la faisant rebondir sur des dalles hexagonales ; **Monty on the Run**, l'histoire d'un évadé d'une prison qui tente d'atteindre le port d'où il prendra enfin le chemin de la liberté. Il devra pour cela parcourir des endroits secrets et s'arrêter dans de nombreuses cachettes. Enfin, **Starquake** qui met en scène Blob, le héros qui doit sauver l'univers d'un terrible danger en reconstruisant le noyau d'une planète instable. Quatre jeux d'un bon niveau pour un prix correct, ça peut valoir le coup, non ?



LES PASSAGERS DU VENT d'Infogrames

"Les Passagers du Vent", bande dessinée très connue, a remporté un énorme succès en France. Son créateur, François Bourgeon, a même reçu le Grand Prix du Salon de la Bande Dessinée à Angoulême. Le logiciel qui en a été tiré, sous le contrôle de l'auteur, reprend l'intégralité des personnages mis en scène dans la BD. Tour à tour, vous entrerez dans la peau de chacun de ces personnages et vous les dirigerez pour que chacun atteigne son objectif. Des centaines de lieux, de directions et d'événements seront proposés, différents suivant la personnalité des quinze personnages. L'ensemble est géré par des manipulations simples au clavier et au joystick et, comme le montre l'illustration, les graphismes sont particulièrement réussis. "Les Passagers du Vent" sera-t-il le soft de cette fin d'année ?



1001 BC, A MEDITERRANEAN ODYSSEY d'Ere Informatique

Truc bizarre : un soft français qui porte un nom anglais ! On ne se perdra pas en conjectures sur le sujet, mais quand même ! L'histoire est celle d'Ulysse, ce brave garçon qui, au retour de la guerre de Troie, va mettre un temps fou pour s'en retourner vers sa bien-aimée Pénélope à Ithaque. Sur sa route, Calypso, Eole, Circé ou Polyphème tenteront de lui mettre des algues dans les rames. Ce jeu d'aventure prône la simplicité d'utilisation, espérons donc que vous mettrez moins de temps que le héros d'Homère à rejoindre sa mère-patrie !



MERMAID MADNESS de Soft Design

Pauvre petite sirène ! Il vous faudrait beaucoup de chance pour retrouver ce plongeur dont vous êtes tombée amoureuse. Perdue dans les profondeurs marines, vous allez être agressée par la faune désagréable des fonds abyssaux. Requins, langoustes et méduses viendront vous empêcher de retrouver votre bien-aimé. Et méfiez-vous des objets qui pourraient se trouver sous vos nageoires, on trouve parfois quelques bâtons de dynamite sous la coque des vaisseaux à jamais engloutis !



PALITRON de The Edge

Une petite tête toute ronde, où brillent deux grands yeux rouges, surmonte un corps tout aussi sphérique juché sur quatre petites pattes qui se terminent par des pieds bien ronds eux-aussi. Palitron, malgré les apparences, n'est pas un bonhomme Michelin. C'est une bestiole très marrante qui, pour résoudre son aventure, va devoir parcourir de multiples pièces en marchant, sautant, ramassant ou posant des objets. Le tout est rendu par une animation et un graphisme remarquables. Tout un tas de petites bêtes aux bouilles sympathiques mais aux intentions désagréables vont entraver la progression de Palitron. Un nouveau super-héros pour les fêtes de fin d'année ?



GOLF d'Ariolasoft

Handicap 4 ? Par 72 ? Sortie de bunker ou drive ? Putter ou fer 3 ? Que de paramètres à estimer quand on joue au golf ! Ce n'est pas tout d'essayer de taper dans une petite balle blanche, encore faut-il qu'elle atterrisse dans le petit trou, là-bas dans le lointain. Et si cela peut paraître simple, la pratique se charge vite de démontrer le contraire. Demandez donc à Ballesteros ou à Jack Nicklaus le nombre d'heures d'entraînement qu'ils effectuent chaque année avant de réussir le "parc" d'un terrain de golf, ou essayez ce logiciel d'Ariolasoft qui reprend avec bonheur toute la complexité de ce sport.



HERITAGE N°2 d'Infogrames

Dans Héritage numéro 1, vous avez dû surmonter de multiples épreuves avant de parvenir à toucher le million de dollars laissé en héritage par votre tante. Maintenant, confortablement installé à Los Angeles, vous profitez de votre récente fortune et vous pensez que vos ennuis sont définitivement terminés.



Sombre erreur : le notaire chargé de l'exécution testamentaire vous demande de prouver votre identité et, tout à votre joie, vous avez bêtement égaré vos papiers ! Il va donc vous falloir retourner en Grande-Bretagne à la recherche de votre livret de famille, ce qui ne va pas être si simple...

BRICOLE

LE PÈRE NOËL EST PASSÉ !

Eh oui, Ere Informatique prend déjà des airs de fête en nous présentant son cadeau de Noël. Les décideurs de cette bonne société de softs français nous ont concocté une petite boîte à outils renfermant de multiples trésors pour les programmeurs en herbe. Ceux-ci pourront ainsi bénéficier d'un tout nouveau basic étendu apportant de nombreuses nombreuses instructions à leur machine favorite. Un éditeur musical leur permettra aussi de tirer pleinement parti des capacités sonores de leur CPC. Enfin, les aides graphiques ont été particulièrement soignées : un gestionnaire d'icônes transformera les écrans CPC en Macintosh ou en grand frère PC 1512. et un compacteur graphique réduira les images écran de 17 à 3 Ko. (Ne serait-ce pas un tout petit peu le même compacteur que celui de Sram 2, dont nous vous parlons dans la rubrique *Demain dès l'aube ?*). D'autres surprises vous attendent dans cette boîte à outils qui vous coûtera quelques 400 francs. Joli cadeau de Noël, même si certains de ces logiciels ont déjà été vus séparément par ailleurs.

QUI MASTERTRONIC, BIEN ETREINT

Débouchons le champagne ! Et une très grande bouteille, s'il vous plaît ! Mastertronic se lance dans le matériel, fêtons dignement cet événement. Le petit nouveau s'appelle Magnum et c'est un joystick. Mais un joystick d'un style très particulier. Première chose, on ne peut s'en servir qu'avec deux mains, à moins d'être bizarrement constitué. Pourquoi ? Parce qu'il ressemble à un séchoir à cheveux



comme on en trouvait dans tous les magasins de coiffure des temps jadis, ou à la crosse d'un revolver, ce qui paraît plus en rapport avec le sujet. Le bouton de tir se trouve à une place où vient très naturellement se poser le pouce. Tout cela occupe déjà une main. Donc pour se diriger en actionnant la manette sur le dessus du Magnum, il faut se servir de sa seconde main. Un grave dilemme va alors se présenter : dois-je tirer de la main gauche ou de la main droite ? En fait, que l'on soit droitier ou gaucher, c'est un peu une question d'habitude, les deux solutions se valent. Par contre, selon un de nos admirables collaborateurs et tireur émérite, il semblerait que le pouce se fatigue vite à actionner le bouton de tir. Faiblesse congénitale ou défaut ergonomique ? Pour le reste, on aura du mal à perdre son Magnum, même en pleine nuit, le rouge du bouton et de la manette étant particulièrement vif. Doté d'une prise Atari, le Magnum se connecte à tout ordinateur pourvu de ce type d'interface et en particulier à tous les CPC. Le prix du Magnum est de 149 F, ce qui est bien pour un joystick original qui empêche, cependant, de boire son coca tout en jouant !

MASTERTRONIC MET LE STARTER

On aurait cru que pour eux il y avait une impossibilité chronique, un blocage définitif, des ponts coupés, un Niet franc et massif. On se disait que Mastertronic, c'etait du soft sur cassette, un point c'est tout. Eh bien, je vais vous dire, on se trompait et lourdement ! La filiale française de Mastertronic vient de sortir trois compilations de ses jeux sur disquette, pas moins. La première va regrouper Golden Talisman, The Apprentice et Speed King, tandis que la seconde comportera Conquest, Storm et Formula One Simulator. La troisième, quant à elle, sera composée de Last V8, Super Pipeline III et Molecule Man. Chacune de ces disquettes sera vendue au prix de 99F. Ce qui est étonnant dans cette affaire, c'est que c'est Mastertronic France qui a pris cette initiative et qui compte distribuer ces disquettes non seulement sur le sol français, ce qui est normal, mais également en Angleterre et en Allemagne. Ils ont bonne mine à la maison mère... Mais il faut croire que les raisons de cette production sont d'ordre économique. En effet, les disquettes seront dupliqués chez Starter (anciennement KBI), une société de Saint-Cloud, qui a pour réputation de fournir un travail de très bonne qualité pour des prix de duplication extrêmement bas. Il est donc très possible que Mastertronic Angleterre n'ait pu bénéficier de prix de duplication lui permettant de s'aligner sur les propositions faites par Starter, qui s'occupera également des jaquettes et des blisters. Comme les coûts de duplication entrent pour une bonne part dans le coût total d'un logiciel et que Mastertronic n'édite que des produits bon marché, il était logique d'aller vers le moins cher. La première livraison sera de 50.000 disquettes pour l'Europe. On peut le dire, en France, ils sont Master Toniques !





MINI HEBDO

PC 1512 : une véritable imitation de compatible.

Le PC 1512, tout le monde en a parlé, presque tout le monde l'a touché, certains l'ont essayé, mais très peu l'ont vraiment exploré. Alors suivez-nous dans le remake de : "Voyage au centre de l'Amstrad".

PREMIER CONTACT

De prime abord, le PC 1512 a de quoi séduire : carosserie compacte, moins encombrante que la plupart des compatibles ; moniteur séduisant s'intégrant parfaitement grâce à son pied sur rotule qui vient très justement s'encastrer sur le capot et, dans la configuration de notre essai, deux lecteurs de disquettes côte à côte sur la face avant de l'ordinateur. Comment ? Seulement deux ? Alors que la plupart des compatibles permettent d'intégrer deux lecteurs de disquettes plus un disque dur ? Eh oui, Madame, avec le PC 1512, vous n'avez droit qu'à trois configurations : un lecteur de disquette, deux lecteurs ou un lecteur et un disque dur. Mais un deuxième lecteur est-il vraiment utile quand on possède un disque dur ?

Le moniteur, très lisible en noir et blanc, a beaucoup de mal à gérer la couleur rouge, même en jouant avec la luminosité et le contraste.

La frappe au clavier, assez souple, se révèle un peu bruyante surtout si on la compare à celle de certains compatibles ou de l'IBM lui même.

Le reste de la machine semble bien fini, avec, entre autre, une petite astuce : les cartes d'extension sont directement accessibles grâce à un couvercle situé à l'arrière de l'appareil. En revanche, sur le côté droit de la machine, le capot qui masque les sorties-cartes est bien mal étudié : si une seule carte est connectée, il faut retirer ce capot devenu inutile et laisser deux trous béants, porte ouverte (c'est la cas de le dire) à la poussière et à d'autres objets aussi variés qu'indésirables.

DEMARRAGE DU PC

Bon, aù travail : appuyons sur l'interrupteur d'alimentation générale situé sur le moniteur et regardons ce qui se passe. Oui, l'alimentation de l'ensemble est, comme d'habitude chez Amstrad, dans le moniteur et vous n'avez encore une fois qu'un seul fil à brancher. Le petit monde des compatibles devrait s'inspirer de cette excellente habitude.

La machine sous tension, un petit message "patientez" apparaît donc en haut de l'écran tandis que des points s'inscrivent rapidement l'un à côté de l'autre sur la deuxième ligne du moniteur. L'affichage de cette ligne de points correspond au test de la mémoire et des périphériques, pratique habituelle pour tous les compatibles pour lesquels le BIOS (le système d'exploitation de l'ordinateur) va tester la configuration mémoire (512 K ou 640 K) puis les différentes cartes installées (série, parallèle, etc.) et enfin le contrôleur de disquettes.

DEUX SYSTÈMES D'EXPLOITATION GRATUITS

L'ordinateur demande ensuite d'introduire une disquette système. Un cruel dilemme se présente alors : allons-nous charger Dos Plus ou MS-Dos ? MS-Dos est le système d'exploitation classique des "PC et compatibles" alors que "Dos Plus" est un système développé par Digital Research qui n'existe pratiquement que sur l'Amstrad.

Les deux systèmes étant fournis - gratuitement - avec la machine, commençons avec Dos Plus. Ses commandes sont très proches du classique MS/Dos mais l'outil est beaucoup plus puissant, à mi-chemin entre MS/Dos et CP/M. Il est possible de charger certains fichiers MS/Dos mais les programmes MS-DOS un peu siouxeux qui utilisent les interruptions, refusent en général de démarrer. En revanche, et c'est là une des fonctions les plus intéressantes de Dos Plus, on peut récupérer des fichiers CP/M provenant d'autres ordinateurs (par exemple des fichiers dBase II pour 6128 ou PCW que l'on a ainsi transféré sur 5" 1/4 au format IBM 9). L'intérêt est certain pour le possesseur de CPC ou PCW qui désire passer à un système plus important. Et, comme très peu de machines offrent cette opportunité, voilà une excellente raison de rester fidèle à la marque.

Faisons maintenant démarrer MS-Dos, le 1512 est livré dans sa dernière version, la 3.2 : on ne se refuse rien !

Deux petits programmes nous tendent les bras : un gestionnaire de la souris qui la transforme en compatible Microsoft et un utilitaire pour l'horloge qui, contrairement aux programmes "Timer" existant actuellement sur PC, permet non seulement de lire l'horloge, mais également de la mettre à l'heure.

COMPATIBILITE ?

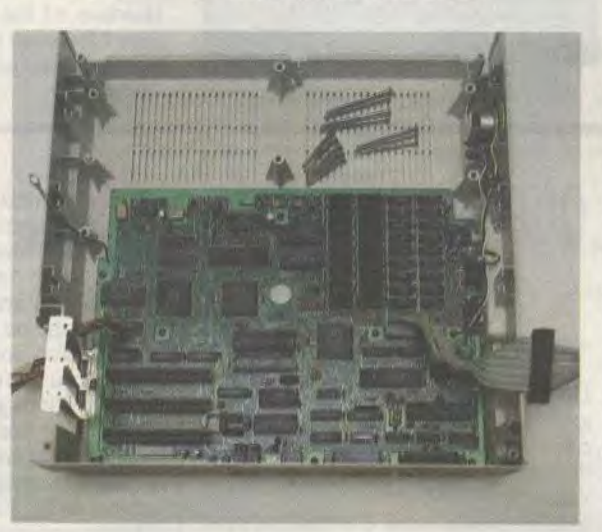
Attaquons à présent les choses sérieuses : pour tester la compatibilité, le meilleur moyen est encore de charger des logiciels, les uns après les autres. Nous y sommes allés gaiement et la quasi-totalité des logiciels essayés tournent parfaitement, à l'exception de quelques produits utilisant des techniques de programmation pas très orthodoxes.

Word 2 et Word 3, Chart, dBase 3 et dBase 3+, Lotus 1.2.3, Pc Kick, Framework 2, dB-Chart, Gem (version IBM), Wordstar 2000, Multiplan 1 et 2 fonctionnent sans problème, seul BASICA plante inexorablement et le contraire eût été étonnant, puisqu'il va chercher la signature IBM en mémoire morte !

Profitant de nos essais sur les traitements de textes, nous avons également testé la DMP 3000 : l'essai est concluant, tous les graphismes sont fidèlement reproduits avec toutefois une qualité et une vitesse d'impression des plus médiocres.

SOURIS ET GEM

Livrés avec l'ordinateur, on trouve aussi une souris et Gem, l'utilitaire qui autorise les menus déroulants, les fenêtres et les icônes (Voir Amstradebdo N°1), tourne sous Dos Plus et utilise les 16 couleurs de la machine. Néanmoins, la version de GEM adapté pour le PC 1512 est lente, très lente. C'est une certitude, GEM n'est pas le meilleur intégrateur tournant sur PC. La gestion de la souris, aussi bien sous Gem que sous MS/Dqos est très mal faite : dès qu'un mouvement est un peu brusque, le curseur s'enfuit littéralement. La fiabilité de la souris elle-même ne semble pas évidente puisque, sur le modèle que nous avons eu en mains, la boule de caoutchouc interne avait une fâcheuse tendance à sauter de son berceau après avoir fait sauter le cercle de plastique qui est théoriquement chargé de la tenir prisonnière.



GRAPHIQUES A GOGO

Et l'émulateur graphique du PC 1512 ? Pas de problèmes, il émule la carte IBM classique et peut même afficher des graphismes en 640 par 200 en 16 couleurs ! Malheureusement, ne vous y trompez pas, ce **n'est pas** une carte type "Plantronics" (640 par 200 en 16 couleurs, une évolution de la CGA d'IBM). L'adaptation de certains logiciels comme GEM (le vrai, celui qui fonctionne sous MS/Dos et non sous Dos Plus et qui, lui, gère correctement toutes les couleurs) et cette carte provoque un refus catégorique de l'écran. Mais à quoi peuvent bien servir toutes ces couleurs dont on ne peut se servir ? C'est une bonne question, à laquelle je répondrais deux choses : tout d'abord, les logiciels développés spécialement pour Amstrad pourront utiliser ces possibilités. D'autre part, certains programmes, prévus pour l'IBM-PC Junior (vous savez celui qui n'est jamais venu en France) utilisent ces 16 couleurs (par exemple, Jet de Sublogic, la suite de Flight Simulator II qui peut tourner avec les couleurs du PC-JR).

UN PETIT TOUR À L'INTÉRIEUR

Et si nous regardions ce que la machine a dans le ventre ? Si l'accès aux connecteurs de cartes est très facile, le reste de la machine est protégé par 7 vis, et attention, pas des petits modèles : des bonnes grosses vis à bois, que si on en perd une, on est mort ! On peut aussi avoir à démonter les lecteurs de disquettes, notamment pour étendre la mémoire jusqu'à 640 Ko. (Lecteurs qui ont par ailleurs la bonne idée d'être blindés, alors que le reste de l'appareil est une pure imitation plastique) et ce seront alors 6 vis supplémentaires qu'il faudra attaquer : on n'arrête pas le progrès !

La carte-mère, qui apparaît maintenant devant nos yeux ébahis, supporte à la fois le contrôleur de disquette, l'émulateur graphique couleur, une interface série, une interface parallèle, un port clavier, un port souris, un réglage du haut parleur (très utile), 3 slots d'extension (seulement), une entrée alimentation, une sortie vidéo et pas de raton laveur !

Les interfaces série et parallèle sont standards, ce sont d'ailleurs à peu près les seules qui le soient. En effet, le clavier se branche sur une prise Din 6 broches alors que les prises des claviers d'IBM sont des 5 broches (la ruse : IBM a protégé son clavier par Copyright, chaque constructeur s'est vu obligé de pondre sa propre connexion). Le port manette de jeu comporte 9 broches comme sur un CPC, au lieu des 18 classiques et se trouve sur le clavier, ce qui interdit bêtement l'usage d'un joystick sur nombre de jeux PC. La sortie vidéo n'est pas, elle non plus, à la norme : c'est une prise Din 8 broches au lieu de la classique prise Canon 9 broches : si on veut brancher un autre moniteur, il faudra prévoir un câble d'adaptation encore que l'utilité de deux moniteurs simultanés...

Un examen détaillé de la carte laisse apparaître des modifications de dernière minute qui contrastent avec la première impression de sérieux : une bizarre résistance a été soudée sur les pattes d'une puce, un condensateur a été rajouté à la hâte sur un circuit intégré... Y aurait-il des problèmes avec l'alimentation ? Alimentation sur laquelle on ne trouve d'ailleurs que deux cordons reliant les lecteurs de disquettes et qui confirme l'impossibilité de brancher plus de deux périphériques.

DISQUE DUR ? DUR !

Transformer un DD en HD (disque dur) n'est pas une opération simple. Il faut obligatoirement un disque dur demi-hauteur et il faut obligatoirement "bricoler" pour arriver à se sortir de cette peu pratique opération. Généralement, la plupart des disques se fixent simplement en serrant deux vis horizontales. Ici, les lecteurs étant blindés, les disques se fixent par 4 vis verticales on ne peut moins pratiques. Le lecteur de disquette extrait de son habitacle, essayons maintenant de brancher un disque dur IBM avec sa carte contrôleur.

Un premier problème se pose : comme il s'agit d'une carte longue, le contrôleur ne peut rentrer que dans le slot du milieu, les deux autres slots comportant des guides soudés dans le plastique qui empêchent de glisser la carte. Après avoir regretté de ne disposer que de trois slots d'extension, nous voilà donc en train de constater qu'il n'est possible d'utiliser qu'une seule carte longue.

Le disque dur étant finalement installé, faisons joyeusement démarrer le système. Ouf, le message de bienvenue apparaît et puis... plus rien : l'alimentation ne supporte pas le démarrage du disque dur ! Rien n'a heureusement été grillé, tout s'est seulement gentiment éteint, la puissance à l'allumage requise par le disque dur étant trop grande. (Attention, une telle coupure au démarrage peut conduire à un atterrissage de tête du disque dur, c'est-à-dire que la tête rentre en contact avec la surface magnétique et la poubelle la plus proche se fera un plaisir d'accueillir feu disque dur). Continuons dans l'essai vicieux et essayons maintenant quelques périphériques moins gourmands en courant électrique : un disque dur Nec avec sa carte contrôleur demi-longueur ? Ça marche ! Enfin... ça marche à condition toutefois que le controleur soit sur le premier slot. Le système ne reconnaît pas la carte si elle est sur le slot 2 ou 3 alors que, dans tout PC, les connecteurs ne sont pas hiérarchisés ? Bizarre ! Hé bé, entre les cartes qui doivent être dans le slot 1 pour être reconnues, et celles qui ne peuvent rentrer que dans le 2, il ne reste pas beaucoup de place, non ?

Tiens, essayons donc une Hardcard (carte disque dur ultra-plate). Non seulement ça fonctionne correctement, mais c'est la seule solution pour avoir deux lecteurs et un disque dur en se privant toutefois d'un des trois slots d'extension et en se privant aussi de 7500 F alors que l'on trouve facilement des disques durs 20 Mo pour moins de 4000 F. Et une



carte modem ? La Kortex avec haut-parleur intégré, ça fait quoi ? Ca fait boum, déconnection de l'alimentation.

CARTES GRAPHIQUES

Il existe de nombreuses cartes graphiques pour PC, les plus connues étant la CGA (résolution classique 640 par 200 en 2 couleurs), la Plantronics (640 par 200 en 16 couleurs), l'EGA (640 par 350 en 16 couleurs) et l'Hercules (720 par 348 en monochrome). Certaines de ces cartes peuvent être utilisées ensemble, une EGA peut, par exemple, être utilisée conjointement à une Hercules, un interrupteur sur la carte précisant la résolution utilisée.

Avec l'Amstrad, le problème devient épineux car la carte graphique étant intégrée sur la carte-mère, il n'est pas possible d'utiliser n'importe quelle carte complémentaire. Prenons le cas de l'EGA : si on la connecte en mode haute résolution l'écran reste noir. La seule façon de la faire fonctionner est de la connecter en mode normal. Mais, me direz-vous, à quoi bon acheter une carte de plus de 4000 F pour avoir la même résolution que la résolution d'origine ? A rien, si ce n'est que la carte EGA possède sa sortie couleur propre, aux normes professionnelles et on peut donc y connecter toute une régie vidéo, ce qui n'est pas possible avec la sortie vidéo de la carte-mère.

La conclusion est aisée : beaucoup plus d'incompatibilités au niveau matériel qu'au niveau logiciel et test obligatoire des carteS avant tout achat.

PROCESSEUR RAPIDE

Le processeur du PC 1512, un 8086, tourne à 8 Mhz. Pour les non-initiés, cela signifie que l'ordinateur tourne près de deux fois plus rapidement qu'un IBM PC normal. Plus exactement, les tests (Norton Utilities et autres) trouvent un rapport de 1.9 ce qui n'est pas, reconnaissons-le, très loin de 2 !

Pour mémoire, citons la vitesse de certains compatibles : l'AT 3 tourne à 7.7Mhz, le Compaq 386 à 18, l'XT 286 à 7.1, l'AT 2 à 5.6 et le Compaq Plus à 1.0.

Nous nous sommes aussi amusés à regarder la mémoire morte (le Bios). Il s'y trouve le message CCOOPPYYRRIIGGHHTT AMSTRAD peu orthodoxe, mais qui peut permettre aux concepteurs de logiciels spécifiques de tester ces octets pour éditer deux versions d'un même logiciel : une à 3000 F pour les compatibles chers et l'autre à 900 F pour PC 1512. L'avenir dira si cette politique commerciale se révèle payante.

Toujours à propos du Bios, il est bon de signaler que les messages d'erreurs ne sont plus codés mais bien en texte et en français, s'il vous plaît ! En revanche, il n'y a aucune place (refrain connu...), pour rajouter des mémoires mortes. Notez que ces mémoires optionnelles contiennent le GW-Basic qui ne tient pas la comparaison avec le superbe Basic 2 - fourni lui aussi gratuitement - mais qui permet de travailler sans charger le système.

Enfin, nous avons remarqué que les accès disque, s'ils sont aussi rapides que sur tout bon PC, sont malheureusement ralentis lors d'accès multiples par le contrôleur qui ne rend la main, qu'après quelques instants (la diode du lecteur reste allumée environ deux secondes après chaque accès).

DONC

Sur le plan logiciel, le PC 1512 est presque entièrement compatible et, grâce à ses utilitaires (Gem, Dos plus, MS/DOS, Basic 2...), correspond très bien à l'esprit du professionnel qui veut se simplifier la vie sans investir des fortunes dans son système informatique. En revanche, il est très difficile, voire impossible, d'utiliser des extensions non Amstrad et cette machine ne conviendra pas à ceux qui considèrent le PC comme ce qu'à été l'Apple II, un ordinateur totalement ouvert et transformable à volonté.



PCW PAINT :

ÇA RAM(E) UN PEU ET C'EST PAS ROM(E)

**Oyez, oyez, amis à la fibre artistique !
Si la passion du pinceau vous chatouille,
si Picasso vous fait frissonner, vous allez craquer sur PCW Paint !
Et Rembrandt n'a qu'à bien se tenir !**

PCW - PAINT
logiciel de D.A.O.
Pour tous PCW

Que ceux qui ont éprouvé la plus intense des frustrations en découvrant que le BASIC de leur PCW ne possédait aucune instruction graphique se réjouissent : **Micro C** vient en effet d'éditer **PCW PAINT**, un logiciel de D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur). Il s'agit *a priori* d'une adaptation plus que d'une création, son aspect semblant fort inspiré de logiciels tournant sur d'autres machines.
La documentation étant fournie sous la forme d'un fichier sur la disquette du logiciel, il est nécessaire de l'imprimer avant de se lancer dans la grande aventure du D.A.O. Pour ceux qui n'ont pas pris la peine ou pas eu le temps d'étudier le CP/M - et il y en a, ce qui est naturel sur une machine consacrée au traitement de texte -, il faut tout d'abord copier la commande PIP en mémoire interne (PIP M :PIP.COM=PIP.COM), puis basculer sur le disque M (M : puis Return), placer dans le lecteur la disquette de **PCW-PAINT** et taper PIP LST :=A :DOC. Si vous n'avez pas oublié de glisser une feuille dans l'imprimante, tout devrait bien aller.

PRET-A-PORTER

Il est temps de charger le logiciel. Apparaît un écran qui n'est pas sans rappeler **Cherry Paint** du même éditeur (sur CPC 6128), ou encore... Un standard de la micro-informatique professionnelle... Apparaît donc un écran comportant différentes fenêtres, la plus grande, vierge, réservée au dessin, les autres présentant diverses icônes, trames et menus déroulants. Autant vous prévenir d'entrée, ce logiciel est plutôt malcommode sans une souris. La documentation vous donne la liste de celles qui sont compatibles avec votre PCW, tout en vous conseillant de vous informer auprès de **Micro C** si vous désirez en acquérir une.
Vous avez donc jeté un coup d'œil à la notice imprimée comme indiqué plus haut et n'avez aucune peine à vous y retrouver. Un peu d'expérience vous permettra de manipuler - avec souplesse si vous disposez d'une souris - les différentes options. Quelques traits à l'aide du crayon, quelques surfaces tramées avec la bombe aérosol, vous effacez le tout avec la gomme et vous voilà reparti pour un nouveau dessin, déjà plus réussi que le premier. C'est simple, c'est amusant, on y passerait des heures...
Vous découvrez l'utilisation de la main, qui permet à des zones invisibles de la feuille - plus grande que la fenêtre-écran - d'apparaître. Avec le cadre pointillé, vous découpez et déplacez une partie du dessin, puis vous essayez les polices de caractères prédéterminées... Il est déjà minuit et vous vous levez à sept heures ? Sans importance ! Vous en êtes déjà à tester les différentes sortes de remplissage, à essayer toutes les trames... Vos dessins prennent du style, vous vous familiarisez avec les icônes. Le moment est venu d'expérimenter les fonctions du menu *Edition*.
Vous copiez, coupez, collez, jouez avec les effets de miroir. Grâce à eux, des portions entières de dessin sont déplacées, reproduites, vous en inversez les teintes. Quand votre écran est trop saturé de lignes et de trames, vous demandez une nouvelle page. Enfin, l'aube est là derrière la silhouette massive de votre PCW ; pourtant, vous n'êtes nullement fatigué. Votre tigre est certes un peu bancal, votre crocodile en sucre se désagrège bien un peu par endroits, votre paysage reste encore imparfait dans les détails... Vous décidez alors de goûter le menu *Facilités*.
La première chose que vous découvrez est qu'il est possible de visualiser la totalité de la page. (A noter : lors de la création d'une figure à l'aide des icônes allant de cadre vide à polygone plein, si cette figure vient buter contre le bord de la page-écran, elle s'y interrompra, même s'il vous reste de la place sur la portion de page invisible. Une autre option est également très utile, elle permet d'annuler la dernière manœuvre en date. La loupe n'est pas mal non plus : avec elle, vous agrandirez une zone de l'écran et la travaillerez pixel par pixel ! Voilà un bon moyen de redresser vos courbes, d'arrondir vos angles ou de supprimer quelques tracés parasites. Mais aussi, si vous êtes du genre pointilleux - pointilliste ? - de toucher au cœur du dessin, peaufinant chaque détail avec le soin qu'apporterait un programmeur à lisser sa dernière invention.



Si **PCW-PAINT** ne brille pas par son originalité, il reprend une conception globale qui a fait ses preuves et qu'on ne peut que louer. (Le logiciel, lui, est à acheter !) La documentation est bien fichue, claire et concise - à condition de pouvoir l'imprimer, bien sûr - les différentes options sont regroupées logiquement dans les cinq menus déroulants. Au bout d'une heure d'utilisation, on ne risque plus de s'emmêler les pinceaux, bien que la maîtrise de certaines potentialités - fonctions couper/copier/coller, notamment - demande un peu plus d'expérience. Le menu *Fichier* offre tous les services essentiels pour la gestion des images créées, il peut même formater vos disquettes, mais attention de ne pas se précipiter ! De plus, deux types d'impression sont disponibles, l'un très soigné (triple passage !) l'autre rapide et permettant de se faire une idée globale. (En effet, lorsqu'on visualise toute la page, le dessin est moins précis et les trames moins nettes, réduction oblige !) Le plus difficile, à mon sens, consiste à passer de l'accumulation des traits, des trames et des formes géométriques du début à quelque chose de plus figuratif ; c'est de toute manière quasi impossible sans souris, l'utilisation des touches de direction manquant de souplesse. Mais c'est aussi une question de don... **PCW PAINT** est-il un logiciel ludique ou utilitaire ? La question reste posée, mais il va sans dire que vous ferez l'acquisition de **PCW-PAINT** avec une idée derrière la tête...

SUR MESURES

En-dehors du logiciel graphique proprement dit, la disquette comporte, sur la face deux, quelques exemples - pas terribles - de démonstrations de ses possibilités et, ce qui est déjà plus intéressant, un générateur de caractères. Les polices fournies avec PCW-PAINT n'étant qu'au nombre de quatre, cet utilitaire est plutôt bien venu... A condition d'arriver à s'en servir.
Je m'explique : différentes versions de CP/M 3.0 ont été adaptées sur PCW depuis la mise en vente des premiers exemplaires. Les auteurs de PCW PAINT ayant travaillé sur la première, il peut exister de - faibles - incompatibilités. Ces versions sont, pour le moment, au nombre de trois : J12FCPM3, J13FCPM3 et J14FCPM3. Si vous possédez l'une des deux premières, aucun problème. En revanche, avec la troisième, les touches [FLECHES] ne réagissent pas. **Micro C** est en train de remédier à cet inconvénient mais si vous en êtes malgré tout victime, sachez qu'il faut faire [ALT] A pour aller vers la gauche, [ALT] F vers la droite, [ALT] — (tiret) vers le haut et [ALT] ô (accent circonflexe) vers le bas pour se déplacer à l'intérieur de la matrice d'un caractère.
Cela dit, ce générateur permet de définir des matrices de 4x4 pixels jusqu'à 24x24 pixels où créer vos propres polices (ou jeux) de caractères en fonction de vos désirs et besoins. Son utilisation est d'une simplicité enfantine et vous pourrez profiter de vos créations sous PCW-PAINT - et uniquement sous ce logiciel, ce qui est dommage. Signalons, pour ceux qui connaissent le CP/M, que **SETKEYS** un des utilitaire de ce dernier, permet d'affiner l'usage des nouvelles polices créées. (Vous pouvez également vous en servir pour remédier au petit inconvénient cité plus haut et affecter les valeurs voulues aux touches [FLECHES].). SETKEYS donne la possibilité à l'utilisateur d'attribuer par lui-même des fonctions ou des valeurs aux touches du clavier.
S'offrir PCW-PAINT, c'est avoir un ersatz de Mac Paint - ça y est, je l'ai dit ! - sur son PCW, mais aussi un puissant générateur de caractères. Par toutes ces possibilités, PCW PAINT ouvre des perspectives intéressantes à tous ceux qui désirent orner leurs courriers de dessins, comme à ceux qui usaient et abusaient du Letraset pour leurs fanzines, menus de restaurant, bulletins paroissiaux, etc. Mais souvenez-vous qu'une souris est pratiquement indispensable et qu'il convient d'en ajouter le prix à celui du logiciel, si vous n'en possédez déjà.

15/20.

Présentation/Notice : 15. Présentation terne mais notice lumineuse - à imprimer soi-même, toutefois...
Affichage : 16. Puisqu'on vous dit qu'il est comme...
Convivialité ergonomie : 10. Utilisation peu pratique sans souris.
Originalité : 18. Premier logiciel de création graphique sur PCW et un générateur de caractères performant.
Intérêt : 16. Tout dépend cependant de celui qui l'utilise.
Rapport qualité/prix : 11. Toujours cette souris quasi indispensable...
Autres : 18. Qu'on puisse définir soi-même ses caractères ne fait que renforcer l'intérêt de PCW-PAINT

PC 1512 : L'ORDINATEUR FAST-FOOD

L'Amstrad PC 1512, c'est l'événement de l'année micro-informatique. Si techniquement, il présente des caractéristiques intéressantes, c'est surtout son positionnement sur le marché et la démarche commerciale qui l'entoure qui méritent reflexion.

Compatible le PC 1512 ? Oui et non ! Si l'on en croit le Compatest, le logiciel quasi-standard du test de compatibilité du BVRP, le 1512 serait compatible à 87 %. Passons sur la validité relative de ce logiciel et utilisons la seule vraie manière de tester un ordinateur se prétendant compatible IBM PC : l'essai systématique de logiciels, de cartes additionnelles et de périphériques compatibles. On peut ainsi voir ce qui fonctionne ou ce qui est refusé par le système. Comme l'indique notre test technique, tout n'est pas compatible avec l'Amstrad, mais aucun de ces problèmes n'empêchera un fonctionnement professionnel.

FAMILIAL OU PRO ?

Si le GEM spécifique Amstrad est, par définition, entièrement opérationel, il n'en reste pas moins vrai que c'est un produit assez peu pratique et relativement lent. Les performances de Windows, le logiciel intégrateur de Microsoft, concurrent direct de GEM, lui sont d'assez loin supérieures. Mais comme GEM est livré en série avec la machine, et gratuitement... On notera aussi l'emploi malcommode de la souris, d'une imprécision la rendant impropre à un usage professionnel sérieux. Une des caractéristiques principales du PC 1512 est d'être livré prêt à l'emploi. L'utilisateur lambda est censé déballer l'ordinateur, le brancher, fourrer une disquette dans le lecteur et travailler sans plus s'occuper du côté matériel de son ordinateur. Ce point de vue correspond assez bien à la clientèle semi-professionnelle qui se laissera tenter par le PC 1512. Elle y trouvera son compte en logiciels de jeu ou en logiciels destinés à un usage familial, comme pour ses applications professionnelles. Mais si un besoin d'extension se fait sentir, le propriétaire de PC 1512 se retrouvera confronté à des problèmes qui lui sont étrangers. Le choix et l'installation d'un disque dur, par exemple, ne sont pas chose simple, surtout du fait des limites d'extension du PC 1512. Pis encore, quels revendeurs seront capables de répondre à l'attente de ce type de clientèle et pourront la conseiller efficacement ?

MECOMPTES ET GRANDS COMPTES

Si le grand-public paraît particulièrement visé par le PC 1512, c'est tout à fait paradoxalement qu'Amstrad veut accentuer son effort sur les administrations et les grandes sociétés. *A priori*, ce marché sera bien plus difficile à conquérir. Amstrad est d'abord une marque issue du familial et en subit un préjugé défavorable même si les PCW ont déjà mis un pied dans le professionnel. La méfiance est de mise quant aux capacités d'Amstrad à distribuer et à assurer un service après-vente sur site efficace. Pour remédier à ces doutes, Amstrad France a confié cette commercialisation à Gepsi, société spécialisée dans la vente aux grandes sociétés et importatrice, par ailleurs, des micros japonais Sord.
Pour abonder dans ce sens, le PC 1512 ne sera pas distribué dans les hypermarchés comme il en avait été un temps question et Amstrad proposera des contrats de formation et de maintenance à cette nouvelle clientèle. Le coût de chacun de ces contrats sera de 10 % du prix de la machine par an, pourcentage identique à celui pratiqué par la concurrence mais qui, lorsqu'on calcule la somme à débourser en francs, sera nettement inférieur à tout ce qui se fait actuellement sur le marché. D'après Amstrad, cette formule serait rentable, ce qui peut paraître surprenant, surtout pour la maintenance. Mais attendons la mise en place de l'infrastructure destinée à remplir cette fonction, Amstrad a déjà fait des miracles !
Dernier problème important qui devra être résolu : faire taire les rumeurs concernant la résistance du PC 1512 à l'échauffement. Des allégations proférées par le Sunday Times et reprises par une partie de la presse anglo-saxonne laissent entendre que le 1512 ne supporterait pas la présence de cartes d'extension gourmandes en électricité. Cela serait dû à une faiblesse des circuits et des connecteurs qui n'auraient pas été conçus pour supporter de trop fortes charges. La réaction d'Alan Sugar, le Président-fondateur d'Amstrad, a été particulièrement virulente (voir Amstradebdo n°4) et tend à nier totalement ces affirmations. Malheureusement, ces bruits ont déjà eu des conséquences fâcheuses en Angleterre : ICI, un géant de la chimie industrielle, qui avait passé une précommande de 10.000 machines, a suspendu le cours des négociations dans l'attente d'examens approfondis de la machine; Rolls-Royce, le célèbre constructeur d'automobiles, a lui aussi réservé sa réponse quant à l'importante commande qui avait été passée. Il devient donc urgent - essentiel - pour Amstrad de prouver la fiabilité de sa machine et de ses composants.

FINANCES, FINANCES...

Commercialement, Amstrad risque donc d'être contraint à des concessions malvenues. L'adjonction d'une ventilation (sur la version disque dur), qui n'était pas prévue et qui vient d'être annoncée, est un bon exemple de ces concessions coûteuses.
Les investissements nécessaires au lancement d'une telle machine et la chute de la Livre Sterling sur les marchés internationaux ont d'ailleurs déjà obligé Amstrad à augmenter les prix de la gamme PC 1512 de 12 % environ. Cette hausse ne touche pour l'instant que l'Angleterre et les responsables français ne semblent pas s'inquiéter outre mesure. Outre-Manche, les réactions de la presse et des distributeurs ne semblent pas défavorables, le mot d'ordre restant : "C'est toujours une bonne affaire". Bonne affaire, certes, mais reste à vérifier que les grands comptes prennent cette augmentation d'un œil aussi bienveillant. Les prochaines semaines vont être décisives pour l'avenir commercial de cette machine dans les grandes sociétés.

DÉLAIS

D'un autre côté, ces rumeurs ont l'avantage de noyer le poisson sur les retards de distribution. Ainsi, les disques durs destinés aux versions HD ne sont encore parvenus ni Angleterre ni en France et le lancement de la machine aux Etats-Unis a été reporté à début 87, pendant le Comdex de Chicago. En revanche, les livraisons ont bien commencé au 15 novembre et la France a reçu un premier lot de 8.000 machines. 8.000 autres PC 1512 seront là en décembre ainsi qu'en janvier. Il faudra ensuite attendre février 87 pour voir un arrivage plus important, de l'ordre de 14.000 machines. Malheureusement, ces 38.000 machines ne couvrent pas les commandes déjà passées et la pénurie sur le 1512 semble donc devoir s'étendre encore sur quelques mois, avec une situation encore plus préoccupante pour les modèles à disque dur.
L'Amstrad PC 1512, compatible PC prêt à consommer, est encore une machine en devenir. L'engouement qu'elle provoque peut s'estomper si les divers problèmes de distribution et de disponibilité persistent et - surtout - si les rumeurs sur sa fiabilité se confirmaient. A l'heure actuelle, l'achat (la commande, en fait) d'une telle machine peut se concevoir s'il s'agit d'un usage personnel ou professionnel sur une petite échelle, mais, au risque de se fourvoyer, on peut craindre que les marchés importants soient encore fermés pour un temps au PC 1512.

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER





FUTURE KNIGHT de GREMLINS GRAPHICS SOFTWARE

12/20

Notice	: 12
Graphisme	: 13
Animation	: 13
Son/Bruitages	: 12
Intérêt	: 12
Originalité	: 10
Qualite/Prix	: 12

Un jeu de plus dans le style Sorcery. Les graphismes hauts en couleurs acidulées et une animation sympa pourront attirer les plus jeunes.

Tiens, ils ont sorti une nouvelle version de Sorcery. Ah ben non, c'est pas Sorcery. Ça peut pas être lui puisque ça s'appelle FUTURE KNIGHT. En regardant de plus près, le héros n'est pas un sorcier, c'est un chevalier. Un chevalier du futur même. Remarquez, il est marrant le chevalier, il est aussi rond que la Table du même métal du Roi Arthur. En plus il grimpe sur des échelles, il saute de plate-formes en plate-formes. Ça doit se passer en apesanteur parce que le héros, il rebondit. Il tire aussi sur des robots et des spectres de toutes les couleurs, mais ça c'est normal. Tiens, lorsque le chevalier passe sur un objet, il y a une ligne en bas de l'écran qui indique de quel objet il s'agit. Là, c'est une carte de laissez-passer. Justement, j'ai vu une porte marquée "Exit" un peu plus loin. Je vais y guider mon héros. Ah c'est marrant, avant j'étais dans une série de salles aux murs jaunes avec de jolis effets ombrés, maintenant je suis dans une série de salles aux murs roses avec de jolis effets ombrés. Il y a encore des robots et des spectres qui volent. En plus c'est bien fait tous ces personnages qui bougent en douceur. Sur une plate-forme, il y a une clé. Je me demande à quoi elle sert... ZUT, voilà mon grand frère, il va encore prendre l'ordinateur pour se livrer à un de ces bêtes jeux ou il faut taper des phrases entières (parfois en anglais) pour jouer. ADULTE va !

TEST CRICKET d'AUDIOGENIC SOFTWARE POUR PCW

13/20

Notice	: 7
Graphisme	: 15
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 10
Originalité	: 17
Qualité/prix	: 15

Une simulation de cricket sur PCW qui fonctionne au joystick ou au clavier. A réserver aux amateurs du genre.

- Aoh ! Mister Jones. Avez-vous vu cette chose incredible ? One match of cricket on this après-midi. England contre la Australia. Je pense que cela va être terrific !
- Yes, Mister Smith. Et I espère, avec tout le fair-play dont je me sens capable, que God va sauver la Queen et flanquer une ratatouille à ces éleveurs de moutons aux mœurs pour le moins schoking, pour autant que je puisse le dire. Pensez donc, ils boivent de la bière même quand les pubs sont fermés !
- Indeed, my friend. Et je pense que, aussi loin que je sois concerné, nous allons prouver que Gooseham est le meilleur batteur d'Angleterre, donc du monde, pour le moins.
- Et ce n'est pas ce satané Mac Eldrich avec ses lancers cotonneux qui y pourra quelque chose, de cela vous pouvez être sûr !
- Gosh ! Il est l'heure d'entrer au stade, ils vont bientôt jouer les hymnes.
- Excuse me just un instant, mon friend, mais il me semble qu'une poussière orne votre melon de manière fort détestable.
- Oups ! God ! Great Lords ! et toutes ces sortes de choses...
Si je vous dis que Test Cricket est une simulation de cricket, il y a peu de chances que vous ne me croyez pas. Mais il y a beaucoup de chances pour que vous ne compreniez rien à ce jeu. J'ai eu la chance d'être initié à tous les arcanes de cet honorable délassement, mais je n'ai jamais retrouvé toute la saveur de ces matchs disputés sur un gazon savamment entretenu. Si l'animation et les graphismes sont fort appréciables pour le PCW, il n'en sera peut-être pas de même et pour le béotien qui ne comprendra rien au film (surtout avec une documentation en anglais très succinte) et pour l'amateur de ce jeu qui n'aura pas l'occasion de retrouver toutes les subtilités de ce sport.



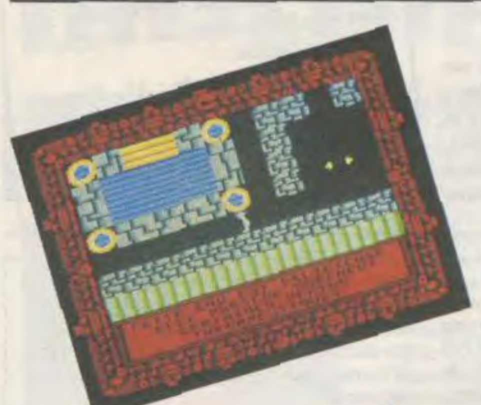
HIGHLANDER d'OCEAN

9/20

Notice	: 14
Graphisme	: 10
Animation	: 11
Son/bruitage	: 10
Intérêt	: 8
Originalité	: 4
Qualité/Prix	: 5

Sous le nom de HIGHLANDER se cache la plus mauvaise simulation de combat sortie sur Amstrad (Et je ne m'énerve pas...).

Ian MacLeod, tu es un HIGHLANDER. Ta destinée est de traverser les siècles et combattre tes semblables l'un après l'autre. Tu devras les affronter à l'arme blanche, et séparer leur tête de leur corps. C'est le seul moyen de tuer un immortel. N'oublie pas la prophétie : "Il ne doit en rester qu'un". Ton premier adversaire attend dans cette chaumière de l'Ecosse du Moyen-Age. Si tu sors vainqueur de ce combat, tu te trouveras transporté à New-York, en l'an 1986. Un adversaire plus puissant et plus habile sera présent. Si de nouveau tu triomphes...CLIC !
J'éteignis l'ordinateur. Je retirai délicatement la cassette du lecteur et je l'écrasai sous mon talon. Voyez-vous, je suis d'un naturel calme. Cependant, ma patience a des limites que la capacité d'adressage d'un Z80 ne doit pas dépasser. Lorsque je vois sortir sous le titre Highlander une médiocre simulation de duel à l'épée, je ne m'énerve pas, philosophie Zen oblige. De même, ce n'est pas un jeu réalisé en basse résolution et des personnages caricaturaux taillés à la hache qui entameront mon self-control. Quant à l'animation saccadée et au joystick qui répond à la vitesse d'une tortue rhumatisante, ils me laissent de marbre. Simplement une certaine lassitude s'empare de moi et une reflexion dont la violence me vient à l'esprit : si parmi tous les logiciels IL NE DOIT EN RESTER QU'UN, pourvu que ce ne soit PAS CELUI-LA !



LE SECRET DU TOMBEAU de LORICIELS

13/20

Notice	: 12
Graphisme	: 13
Animation	: 11
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 16
Originalité	: 12
Qualité/Prix	: 13

Un labyrinthe amusant, adresse et réflexion indispensables, impossible de s'y ennuyer ou de s'y endormir.

- "Bonjour, je viens pour la place..."
- "Prenez la fiche, remplissez-la, asseyez-vous et attendez votre tour pour l'essai. Vous avez déposé vos clones au vestiaire ?"
- "Euh, oui ..."
- "Dans cinq minutes c'est à vous, soyez prêt."
Prêt, je l'étais. En revanche, rassuré, beaucoup moins ! Et pour la bonne raison que je venais de voir, Indiana Jones, sortir sur une civière, avec la tronche d'un type qui regrette vraiment d'être né ! Enfin, sa tronche, plutôt... ce qu'il en restait !
- "A vous !"
Je ravalais 3 litres de salive et je me précipitais dans les escaliers du "tombeau". Tout paraissait calme, il y avait 3 portes à ouvrir. Je choisis celle située au Nord. Une légère pression, la porte s'ouvre, j'avance et... une espèce de grosse flèche se précipite sur moi, je n'ai que le temps de revenir sur mes pas et de me mettre à l'abri ! Ouf ! Moins une ! J'ouvre la porte ouest, rien. SI ! 2 énormes serpents affamés veulent me montrer le travail de leur dentiste ! Je tire. Impec, la voie est libre. Un coffre ? j'ouvre... Horreur, j'ai déclenché le mécanisme d'une bombe à retardement. Vite, je n'ai plus que 20 sec pour la désamorcer... Trop tard ! Exit, le premier clone. Quand même, ça devient drôlement dur, les épreuves de sélection, pour les places de balayeurs de labyrinthes... !
Dans ce soft d'adresse-aventure-labyrinthe très amusant, les manières de mourir sont variées et nombreuses : écrasé par une boule, désintégré par une bombe, mordu par un serpent, noyé, irradié par une marée radioactive, étranglé par une momie... Tout ceci dans un décor 2 D coloré, qui se dévoile au fur et à mesure de votre progression. Même si c'est un resucé du "tombeau d'AXAYACATL" pour ORIC, c'est un soft prenant et plein de charme. A vos machettes ! !



SPEED KING de MASTERTRONICS

11/20

Notice	: 12
Graphisme	: 8
Animation	: 9
Son/bruitage	: 10
Intérêt	: 10
Originalité	: 11
Qualité/Prix	: 15

Vroum vroum tout seul ça lasse vite, même si ça coûte pas cher.

Je la sens bien, ouais, je la sens bien entre mes jambes, ma grosse 500 V4 ! Sur la ligne de départ, je fais vrombir son moteur dans un vacarme d'enfer. Attention, bientôt le départ. Go ! Première, accélération. Deuxième, accélération, puis troisième, quatrième... Je mets toute la gomme. Mes pneus crissent dans les virages, pris à la corde, juste à la limite. Une accélération, un nouveau freinage, un grand virage à gauche s'annonce. Je rentre un rapport. Coup d'œil sur le compte-tours, s'agit pas de faire un surrégime ! Un autre coup d'œil au chrono, flûte ! Le temps n'est pas terrible. Il va falloir assurer tout en attaquant. Voilà justement une grande ligne droite, j'attaque à fond, le vent gifle mon casque, rejetant ma tête en arrière. Le droite qui se referme au bout de la ligne droite, un freinage trop tardif ! La roue qui se dérobe, je perds l'équilibre. Une longue glissade qui n'en finit plus et un Crash explosif autant que définitif. Il faudra que j'assure plus, que je soigne mon pilotage pour le prochain départ.
Si les graphismes ne sont pas la qualité principale de Speed King, le plus gros reproche qu'on peut lui adresser est qu'il présente une course contre la montre. Vous êtes seul en piste, et cela devient vite lassant. On finit par connaître par cœur les qutre circuits disponibles et l'intérêt diminue rapidement.



LES 4 SAISONS d'ERE INFORMATIQUE

16/20

Notice	: 15.
Graphisme	: 14.
Animation	: /
Son/bruitage	: 10.
Intérêt	: 19
Originalité	: 19
Qualité/Prix	: 18

Un logiciel pour les tous-petits, si bien fait que les parents craquent !

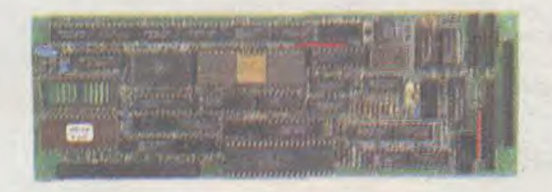
Prévenons l'aimable assistance, ce logiciel est destiné à un public dont l'âge se situe entre 3 et 6 ans. Il ne présente donc aucun intérêt pour les fanas du joystick. Il n'empêche que ces "4 saisons" sont un des logiciels qui m'ont le plus séduit ces derniers temps. Il est tellement rare de voir un jeu pédagogique qui ne soit ni complètement tarte, ni conçu pour des attardés mentaux. Rien qu'au niveau graphisme, on craque complètement. C'est doux et joli sans prendre les côtés "gnangnan" du "Bonjour les petits nenfants !".
Les 4 saisons sont en fait quatre jeux différents qui développent chacun des aspects d'éveil, de découverte et d'apprentissage. Le premier de ces jeux s'intitule "Le cirque". Chaque membre de la troupe est présenté avec ses accessoires et l'appui sur la touche "c" provoque la disparition des couleurs. Pour les retrouver, il suffit d'appuyer sur les touches dessinées à droite de l'écran et qui correspondent à une couleur. On finit ainsi par arriver à reconstituer toutes les couleurs qui ornaient le personnage de départ. L'intérêt de ce jeu est double : d'un côté, il impose un effort de mémorisation des couleurs, de l'autre il provoque une association entre les touches et les couleurs, ouvrant ainsi l'enfant à l'alphabétisation. Le principe des deux jeux suivants est le même, pour le "Sac magique" comme pour le " Portrait-Robot". On regrettera simplement que ce dernier ait pour scénario un hold-up, nos enfants auront bien le temps d'en entendre parler plus tard. Le "puzzle" est un puzzle, pas si évident à compléter.
Il faut féliciter Andréa Tanguy, la créatrice de ce jeu, qui a su faire simple et rafraîchissant tout en conservant des notions pédagogiques à ces "4 saisons" !

NATACHA BOUCKAERT GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Cette semaine les garçons vont faire la tête : c'est une fille qui gagne ! Une main encore plus innocente que d'habitude à tiré son coupon parmi les centaines de bonnes réponses que nous avons reçues. **Natacha Bouckaert** de Noyon remporte donc le disque dur 20 mégas pour CPC d'Amstradebdo numéro 3. Natacha est au lycée en 4ème, elle a 14 ans et adore les jeux d'arcade, avec une préférence pour Commando et Alien. Elle apprend le basic au lycée et va bientôt pouvoir donner des cours à toute sa famille. Allez, les p'tits gars, ne vous découragez pas, la semaine prochaine c'est vous qui gagnez, pour sûr !



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !



Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

CONCOURS

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

HIT "PARADE"



Chaque semaine, le hit parade des meilleures ventes de logiciels pour vos Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Et, pour vous y retrouver, les appréciations des spécialistes d'Amstradebdo.

(Avec la participation de Cadre, Guillemot, Innelec et Micromania).

THEY SOLD A MILLION III de US GOLD : 1

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

C'est la toute dernière compilation d'US Gold. Dessus, vous retrouverez Fighter Pilot (simulateur de vol), Rambo First Blood Part II (arcade), Kung Fu Master (arcade), et Ghostbusters (arcade).

PACK FIL de FIL : 2

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	Idem
BRUITAGES :	Pareil

Encore une compilation ! C'est FIL qui s'y colle, en nous offrant sur la même disquette trois jeux d'éditeurs concurrents : Gunfright d'Ultimate (arcade/aventure), V ! Les visiteurs d'Ocean (arcade) et The Way of the Tiger de Gremlin Graphics (arcade/simulation de combat).

TOBROUK 1942 de PSS et ERE INFORMATIQUE : 3

INTÉRÊT :	**
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

Eh oui, vous l'avez sûrement deviné : quand on dit PSS, on dit "wargame".
Tobrouk 1942 vous fera revivre la bataille qui opposait les forces de l'axe aux alliés à Tobrouk en 1942. Une option originale : vous pouvez relier deux CPC pour jouer à deux.

GOLD HITS d'US GOLD : 4

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	dépend des jeux
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

Avec un nom comme ça, aucun doute possible : il s'agit d'une compilation ! US Gold nous offre quatre de ses meilleurs titres sur une même disquette pour le prix d'un seul logiciel. Raid ! (arcade), Beach Head II (arcade), Daley Thompson's Super Test (simulation sportive), et Alien 8 (arcade/aventure) sont au menu.

GHOST'S GOBLINS d'ELITE : 5

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	*****

Un horrible monstre a enlevé votre fiancée ! Pour la retrouver, vous devrez traverser des cimetières, combattre des fantômes, des morts-vivants, des lutins, et bien d'autres horreurs encore. Heureusement, différentes armes vous seront accessibles tout au long de votre quête, comme des épées, des poignards, des boules de feu...

TRAIL BLAZZER de GREMLIN GRAPHICS : 6

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	******
BRUITAGES :	****

Réduit à l'état de ballon de football, vous avancez sur un damier multicolore, essayant d'aller le plus loin possible. Attention ! Si certaines cases du damier vous aident à progresser, d'autre vous freinent. Sans parler des cases manquantes... Un superbe jeu d'arcade et de réflexion.

HIGHLANDER d'OCEAN : 7

INTÉRÊT :	*
GRAPHISME :	**
ANIMATION :	**
BRUITAGES :	***

Glissez-vous dans la peau de Christophe Lambert, et partez combattre les immortels. Si vous sortez vainqueur de tous les combats. Vous aurez du mal à vaincre l'ennui profond qu'inspire ce logiciel.

INFILTRATOR d'US GOLD : 8

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

Alerte ! Un super hélicoptère ultra secret a été volé ! Et vous êtes bien sûr le seul à pouvoir vous introduire chez le malfaisant pour le récupérer. Aux commandes d'un hélicoptère identique au premier, votre mission commence, dont dépendra le sort de la planète entière...

GREEN BERET d'IMAGINE : 9

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

Vous êtes un Béret Vert, un soldat spécialement entraîné pour les missions dangereuses, un as du combat au corps à corps, et un expert en maniement de toutes les armes. Vous avez été envoyé par le Haut Commandement chez l'ennemi pour délivrer des prisonniers. Serez-vous de taille ?

MIAMI VICE d'OCEAN : 10

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

Adapté de la série télévisée d'Antenne 2, "Deux flics à Miami", ce jeu d'arcade vous donnera l'occasion de prouver que vous êtes le seul à pouvoir remplir une dangereuse mission, dans un décor idyllique : Miami.

3D GRAND PRIX d'AMSOFT : 11

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

Encore une simulation de course automobile, mais de Formule 1 cette fois-ci. Ce fut le premier de tous, mais il se vend encore. Ce qui se comprend, car il est très bien réalisé.

IT'S A KNOCK OUT d'OCEAN : 12

INTÉRÊT :	*
GRAPHISME :	*
ANIMATION :	*
BRUITAGES :	

Plus connu sous le nom de "Jeux sans frontières", ce logiciel est d'une affligeante médiocrité. Il vous entraînera dans des compétitions sans intérêt aux graphismes grossiers. Et en plus, il manque Minux.

LIGHTFORCE de FTL : 13

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

Aux commandes de votre super-vaisseau spatial, tirez sur tout ce qui bouge. Ne vous gênez pas, foncez dans le tas. Un peu dans le genre Space Invaders très amélioré, ce jeu est d'une beauté à toute épreuve.

500cc GRAND PRIX de MICROIDS : 14

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

Les moteurs vrombrissent, le départ va bientôt être donné. Le drapeau à damiers vient de tomber : la course commence. L'écran est divisé en deux : à gauche, moi, et à droite, mon adversaire. Je prends de la vitesse et le dépasse sans trop de problèmes. Mais il est là, il me talonne de près...

WINTER GAMES d'EPYX : 15

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

Ou comment participer aux jeux olympiques d'hiver sans se fatiguer... Pour jouer aux différentes disciplines, il vous suffira de posséder un bon joystick très solide.

STREET HAWK d'OCEAN : 16

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

Adapté du feuilleton du même nom (Tonnerre Mécanique pour nous autres Français), Street Hawk vous met dans la peau Jesse Mach, un policier motard qui se transforme en superflic quand il enfourche sa moto de l'avenir, le Street Hawk, pour aller combattre les truands et les malfrats de la ville.

ZOMBI d'UBI-SOFT : 17

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

"Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre". Les morts-vivants ont envahi le monde ! Seul un groupe de jeunes gens a réussi à en réchapper en hélicoptère. Mais ils sont tombés en panne d'essence, et doivent atterrir sur le toit d'un supermarché pour refaire le plein de carburant. Supermarché bien évidemment envahi par les zombis...

GALVAN d'IMAGINE : 18

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

Dernier survivant des troupes d'élite de a police spatiale, vous partez à la poursuite des forces malfaisantes qui ont établi leur base sur la planète Cynep. Votre mission consiste à anéantir les défenses se Cynep afin de permettre une "descente" en force sur la planète...

REVOLUTION de VORTEX : 19

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

Dans la lignée de Highway Encounter du même éditeur, Revolution est un jeu d'arcade dans lequel la réflexion joue un grand rôle. Vous dirigez une boule sur huit niveaux, et dans chacun d'eux il y a quatre énigmes à résoudres. Pas évident du tout, mais très joli.

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS de MICROÏDS : 20

INTÉRÊT :	*
GRAPHISME :	*
ANIMATION :	*
BRUITAGES :	*

Dans la légendaire cité d'Atlantis, vivez dans votre sous-marin de poche d'aquatiques aventures à la recherche du fabuleux trésor des Atlantes.

THOMAHAWK 8256 de DIGITAL INTEGRATION : 21

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

Thomahawk, vous connaissez déjà : la c'est simulation de vol en hélicoptère de Digital Integration, le spécialiste des simulateurs de vol. Là, le 8256 signifie... que ce logiciel est pour PCW !

THE WAY OF THE TIGER de GREMLIN GRAPHICS : 22

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

Coucou, revoilà l'ascenseur ! Sorti du hit la semaine dernière, ce logiciel est une superbe simulation de karaté, mêlée à un zeste de jeu d'arcade et un soupçon d'aventure.

SRAM d'ERE INFORMATIQUE : 23

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	non
BRUITAGES :	**

Le bon roi Egres de votre pays, a été enlevé et moisit dans les cachots humides d'un sombre château. Pour que la paix revienne dans le royaume, vous décidez d'aller le délivrer coûte que coûte. Saurez-vous gagner l'aide de l'hermite, le loup-garou, le centaure et Edualc la sorcière, pour mener à bien votre mission ?

THEY SOLD A MILLION II d'US GOLD : 24

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	Idem
BRUITAGES :	Pareil

Tiens, le revoilà, celui-là ? D'accord, je vous rappelle les programmes que vous trouverez sur cette compilation : Bruce Lee (arcade/aventure), Match Point (tennis), Match Day (football), et Knight Lore (arcade/aventure).

TENSIONS d'ERE INFORMATIQUE : 25

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	*****

Allumez votre cigarette, remplissez votre verre de whisky, battez les cartes, coupez, et distribuez. La partie commence il faut gagner. Ah, le poker. C'est un jeu très intéressant. D'autant plus quand une superbe fille n'attend que vos victoires pour faire son strip-tease...